

**Universidad de la Habana**  
**Facultad de Comunicación**  
**Maestría en Ciencias de la Información**



**Tesis en opción al Grado de Máster en Ciencias de la Información**

**Propuesta de requisitos mínimos para la  
organización de emoticones en sitios web**

**Autora: Lic. Yaqueline Zamora Mora**

**Tutora: Dra. Ania R. Hernández Quintana**

**2014**

*Todo lenguaje es una forma de vida. Se trata de una proposición que permite múltiples interpretaciones. Una primera interpretación nos permite considerar al lenguaje en relación a una determinada comunidad y, de esta forma, como el idioma particular de un grupo humano. El lenguaje es un fenómeno social y, por lo tanto remite a la comunidad que lo sostiene. De modo que, el lenguaje da cuenta de una red de significados a través de la cual esa comunidad observa (confiere sentido), actúa y, en definitiva, vive.*

*Ludwing Wittgenstein, el fundador de la filosofía del lenguaje*

DEDICATORIA

*Al alma de mi madre,  
al espíritu de Liuris,  
al amor de Colly*

**AGRADECIMIENTOS**

- A mi madre, que lo difícil me lo quiere hacer ver fácil para que no me detenga, como en la película “La vida es bella”.
- A mis hermanos, con los que tengo un hermoso compromiso de ser ejemplo.
- A mi sobrina que me inspira tanto, es una lucecita.
- A mi familia que a pesar de la distancia siempre los tengo presente, a mis primos, tías y tíos.
- A mi novio por ser mi príncipe de todos los colores.
- A Mary por convertirse en otra madre para mí.
- A Tony, el tío y los chinis por hacerme tan feliz en una nueva familia.
- A Liuris, mi compañera, revisora, casi tutora, amiga y hermana.
- A mis compañeras: Mary, Carmen, Ana Iris, Reglita, Tania y Hortensia, son ejemplos para mí.
- A mis compañeros: Yoa y Ramón por su amistad.
- A Natha, que se sacrificó tanto por mí, tan incondicional.
- A mis jefes: Niurka y Rislaidy por su apoyo y preocupación, especialmente a Yasmina y Falero que me ofrecieron muchas oportunidades.
- A mi tutora, muy carismática y paciente, siempre estuvo dispuesta para guiarme, orientarme y ayudarme.
- A la profesora Maira que me ayudó en varias ocasiones.

Tantas personas han contribuido al desarrollo y desenlace de este trabajo, que más como máster, termino feliz de saber que todavía existe luz y bondad en este mundo, que mi mundo personal está rodeado de personas tan nobles y generosas que

confiaron en mí. A todos: Gracias!!! 

## RESUMEN

Las Casas de Protocolo del Consejo de Estado de la República de Cuba tienen como principal objetivo brindar hospedaje a personalidades de Cuba y el resto del mundo, ofreciendo una atención de excelencia. Actualmente cuentan con una intranet que brinda información acerca de la institución y sus servicios. Dicha intranet no representa una solución acorde a los intereses y objetivos del lugar, ni logra estar a la altura de sus huéspedes, es por ello que se concibió una nueva propuesta de diseño a partir de las no conformidades requeridas.

El presente trabajo de diploma tiene el propósito de diseñar una nueva intranet para las Residencias de Protocolo con el objetivo de satisfacer los requerimientos actuales en correspondencia con el nivel que se desea alcanzar en el lugar. Lo anterior deriva primeramente en la obtención de un mejor diseño gráfico que se identifique con sus instalaciones y resulte atractivo y práctico para sus huéspedes, y en segundo lugar ampliar y lograr una mejor ubicación de la información. Para cumplir con las expectativas propuestas de forma más eficiente se decidió hacer uso de un Sistema de Administración de Contenidos (CMS) que junto a las herramientas y tecnologías adecuadas permitieron modelar una aplicación web idónea a las Casas de Protocolo del Consejo de Estado de la República de Cuba sirviendo como guía y punto de partida para la implementación de un producto confiable y eficiente.

## ÍNDICE

<b>INTRODUCCIÓN .....</b>	<b>1</b>
<b>CAPÍTULO 1. CONTEXTO TEÓRICO-PRÁCTICO Y DESARROLLO DE LOS EMOTICONES .....</b>	<b>4</b>
1.1 El ciberespacio.....	4
1.2 Redes Sociales.....	6
1.3 Mensajería instantánea.....	10
1.4 Manifestaciones de una nueva escritura.....	11
1.4.1 Onomatopeyas y repeticiones .....	12
1.4.2 Alteraciones voluntarias .....	13
1.4.3 Abreviaciones, contracciones y metaplasmos .....	13
1.4.4 Expresiones con respecto al léxico.....	14
1.4.5 Uso de la “k” .....	15
1.5 Los emoticones.....	15
1.5.1 Emoticones textuales .....	16
1.5.2 Emoticones visuales.....	18
1.5.3 Precedentes de los emoticones.....	19
1.5.4 Evolución de los emoticones .....	21
1.6 Denominaciones y valoraciones de la nueva escritura.....	22
1.7 Los emoticones como recursos de información en Internet.....	24
<b>CAPÍTULO 2. LOS SISTEMAS DE ORGANIZACIÓN DEL CONOCIMIENTO EN AMBIENTE WEB .....</b>	<b>27</b>
2.1 Organización del Conocimiento.....	27
2.2 Representación del conocimiento.....	29
2.3 Sistemas de organización del conocimiento (SOC).....	30
2.3.1 Tesoros .....	31
2.3.2 Taxonomías .....	32
2.3.3 Directorios de buscadores .....	33
2.3.4 Folksonomías.....	34
2.3.5 Ontologías.....	36
2.3.6 Mapas conceptuales .....	37
2.3.7 Diccionarios.....	38

---

<b>CAPÍTULO 3. PROPUESTA DE REQUISITOS PARA LA ORGANIZACIÓN DE EMOTICONES EN SITIOS WEB.....</b>	<b>39</b>
3.1 Valoración del estado de la organización de emoticones en sitios web.....	40
3.1.1 Requisitos y atributos para la valoración .....	40
Requisitos.....	40
3.1.2 Selección de la muestra .....	41
3.1.3 Existencia de los atributos en los sitios web de la muestra.....	42
3.1.4 Análisis del estado de cada atributo .....	43
3.2 Recuperabilidad de los emoticones por los buscadores.....	47
3.2.1 Selección de buscadores y palabras clave de los emoticones.....	47
3.2.2 Búsqueda y recuperación de los emoticones .....	47
3.3 Descripción de las características especiales de los SOC para la organización de emoticones en sitios web.....	51
3.3.1 Elaboración de nuevos requisitos .....	51
3.3.2 Propuesta de requisitos para la organización de emoticones en sitios web.....	54
<b>CONCLUSIONES.....</b>	<b>57</b>
<b>RECOMENDACIONES.....</b>	<b>59</b>
<b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....</b>	<b>60</b>
<b>ANEXOS .....</b>	<b>71</b>

**FIGURAS**

<a href="#"><u>Figura 1. Diferencias por regiones de emoticones</u></a> .....	17
<a href="#"><u>Figura 2. Mensaje en un blog que expresa emoticones textuales</u></a> .....	18
<a href="#"><u>Figura 3. Emoticones visuales</u></a> .....	19
<a href="#"><u>Figura 4. Similitud de tejas arqueológicas con los emoticones visuales</u></a> .....	20
<a href="#"><u>Figura 5. Primeros emoticones publicados</u></a> .....	21
<a href="#"><u>Figura 6. Emoticones evolucionados</u></a> .....	22
<a href="#"><u>Figura 7. Nube de etiquetas donde se refleja el término emoticones</u></a> .....	36
<a href="#"><u>Figura 8. Diccionario de emoticones japonés</u></a> .....	46
<a href="#"><u>Figura 9. Emotición que refleja tristeza, encontrado en Yahoo!</u></a> .....	48
<a href="#"><u>Figura 10. Emoticones recuperados en Bing</u></a> .....	49
<a href="#"><u>Figura 11. Emoticones recuperados en Yahoo!</u></a> .....	49
<a href="#"><u>Figura 12. Emoticones recuperados en Google</u></a> .....	50
<a href="#"><u>Figura 13. Emoticones organizados por Top</u></a> .....	51
<a href="#"><u>Figura 14. Emoticones con propiedades como imágenes</u></a> .....	52
<a href="#"><u>Figura 15. Ejemplos de emoticones visuales con su equivalente textual</u></a> .....	52
<a href="#"><u>Figura 16. Representación de emoticones mediante las etiquetas</u></a> .....	53
<a href="#"><u>Figura 17. Categorías con varias acepciones</u></a> .....	53

**TABLAS**

<a href="#"><u>Tabla 1. Requisitos y atributos asignados a cada recurso de información</u></a> .....	40
<a href="#"><u>Tabla 2. Existencia de los requisitos y atributos en los sitios web</u></a> .....	42
<a href="#"><u>Tabla 3. Propuesta de requisitos para la organización de emoticones en sitios web</u></a> .....	54

**ANEXOS**

<a href="#"><u>Anexo 1. Listado de sitios web de la muestra y urls</u></a> .....	71
--	----

## INTRODUCCIÓN

Internet es un espacio global de transmisión e intercambio de información y su evolución, tanto social como tecnológica, ha sido constante. La posibilidad de crear y compartir información por los mismos usuarios le ha permitido un amplio auge a espacios como las redes sociales y la mensajería instantánea.

Las redes sociales son comunidades virtuales donde las personas de todo el mundo interactúan de acuerdo con sus gustos e intereses. Permite la comunicación entre personas que se conocen o que desean conocerse, y compartir recursos como fotos, videos e imágenes.

La mensajería instantánea acelera el avance y la necesidad de inmediatez en la comunicación interpersonal y ha contribuido a la transformación de la escritura, la que se caracteriza en este ambiente por alteraciones del lenguaje, omisión de letras, inclusión de imágenes, entre otras.

Esta nueva escritura ha proliferado debido a las exigencias de la tecnología y el acuerdo entre las comunidades. Una de sus manifestaciones, son los emoticones<sup>1</sup>, que en ambiente digital datan de 1982, como una manera de agregar el “tono” a los mensajes y que utilizan caracteres del teclado como códigos textuales para representar emociones o estados de ánimo. Con el tiempo, los emoticones han sofisticado su presentación y se han transformado en códigos dinámicos, con movimiento y color. Este tipo de pictograma tiene innumerables precedentes en la cultura de la humanidad.

Teniendo en cuenta la proliferación y el uso de los emoticones, se desarrollan aplicaciones informáticas para descargarlos de Internet, compartirlos mediante las redes sociales o modificarlos.

---

<sup>1</sup> Los emoticones buscan representar conjuntos de palabras, estados emocionales, transmiten un mensaje por medio



En tanto los emoticones constituyen una estructura esencial de la ciberescritura, en este trabajo se valoran como recursos de información que requieren de tratamiento por parte de los Sistemas de Organización del Conocimiento (SOC), aspecto insuficientemente tratado en las Ciencias de la Información.

Por lo expuesto, se plantea como **Problema:**

¿Qué requisitos y atributos básicos son necesarios tener en cuenta para la organización de emoticonos en los sitios web de descargas?

**Objetivo general:**

Determinar las características específicas de los Sistemas de Organización del Conocimiento a desplegarse en los sitios web cuyo recurso de información esencial sean los emoticones.

**Objetivos específicos:**

1. Exponer las condiciones, características y manifestaciones de la escritura en las redes sociales.
2. Caracterizar los emoticones como recurso de información.
3. Reconocer el tipo de Sistema de Organización del Conocimiento que utilizan los sitios de la muestra seleccionada asociados al uso intensivo de emoticones.
4. Proponer los requisitos básicos para la organización de emoticones en los sitios web.

**Metodología**

Este trabajo constituye una investigación descriptiva, donde se persigue describir:

- Las condiciones, características y manifestaciones de la escritura en las redes sociales, y puntualmente a los emoticones.
- El estado actual de la organización de los emoticones en los sitios web mediante la valoración de requisitos y atributos.

- Las características específicas de los Sistemas de Organización del Conocimiento a desplegarse en los sitios web cuyo recurso de información esencial sean los emoticones.

El análisis documental permitió reconocer la bibliografía relevante para desarrollar el marco teórico de la escritura en las redes sociales y sus manifestaciones, especialmente los emoticones. También permitió sintetizar las características esenciales de los SOC en los sitios web cuyo recurso de información esencial sean los emoticones.

El método histórico-lógico permitió revelar precedentes de los emoticones, así como su propagación y progreso.

El método hipotético-deductivo guió la aplicación de las verificaciones en los sitios web sobre emoticones para determinar las características de los SOC.

El método dialéctico orientó la investigación de las coordenadas del desarrollo de los fundamentos teóricos de los SOC.

Mediante el método sistémico se asumió la interdisciplinariedad de las Ciencias de la Información para establecer la convergencia de/con otras disciplinas como la Comunicación y la Lingüística para la organización de los emoticones.

Se aplicó la observación en la valoración de los sitios web que contenían emoticones para determinar la existencia y características de los SOC.

## **CAPÍTULO 1. Contexto teórico-práctico y desarrollo de los emoticones**

En este capítulo se abordan los emoticones en el contexto de las redes sociales a través de la mensajería instantánea y se describe su trayectoria hasta definirlos como un recurso de información en sitios web que requieren de organización. Para ello se siguieron varios pasos.

- Presentación del ciberespacio como el contexto donde se han engrandecido las redes sociales y dentro de su marco, cómo la mensajería instantánea ha transformado la escritura en la comunicación interpersonal.
- Descripción del desarrollo de una nueva escritura y sus manifestaciones en la comunicación interpersonal, donde los emoticones ocupan un lugar relevante.
- Seguimiento de la evolución de los emoticones textuales a los visuales.
- Caracterización de los emoticones y los sitios web que los contienen como recursos de información de la web.

### **1.1 El ciberespacio**

La Web es hoy un medio extraordinariamente flexible y económico para la comunicación, el comercio y los negocios, ocio y entretenimiento, acceso a información y servicios, difusión de cultura, etc. Paralelamente a su crecimiento espectacular, las tecnologías que la hacen posible han experimentado una rápida evolución.

El ciberespacio es el lugar virtual construido por las redes informáticas donde ocurren las más variadas prácticas, la mayoría de ellas mediadas por la palabra, pero donde, en última instancia y así lo afirma Palazzo (2009), las personas no hacen sino satisfacer necesidades que acompañan al hombre desde su origen, sólo que ahora cambian los soportes, los medios, los tiempos y la representación y construcción de

los escenarios. Merejo (2007) define al ciberespacio como una realidad virtual que se encuentra dentro de los ordenadores y redes del mundo y el término proviene de la novela de William Gibson *Neuromante*, publicada en 1984, y a su vez de una obra anterior del mismo autor, *Burning Chrome*.

Según estos criterios la tecnología es el soporte del ciberespacio, sin embargo tiene una arista diferente y en la Conferencia inaugural del III Encuentro de Telecentros y Redes de Telecentros en Valladolid, Mayans (2003) expuso claramente que el ciberespacio es un entorno sintético, artificial, que, aunque creado tecnológicamente, sólo puede entenderse desde su dimensión social. De ahí que una de sus principales ventajas es precisamente que posibilita la comunicación de una forma más sencilla, permitiendo conocer e interactuar con personas de distintas partes del mundo.

Ese entorno virtual/digital ofrece, a la vez, un nuevo escritorio y un nuevo mercado, donde se están creando nuevas formas de autoría, de escritura y de erudición digital que propicia la eclosión de opiniones de millones de personas, de modo que los espacios privilegiados designados como autoridad parecen estar sucumbiendo ante el empuje de nuevos espacios de intercambio y comunicación.

La proliferación de toda suerte de informaciones, por mucho que sea preferible a la escasez, está dando lugar a nuevos problemas. La cuestión consiste en averiguar qué cambios positivos se pueden perseguir en una situación general de cambios continuos y aparentemente inevitables. La invención de la imprenta tuvo consecuencias de todo orden, las tecnologías digitales traerán consigo una serie de cambios que ahora apenas se están empezando a perfilar (González, 2009).

Palazzo (2009) también propone a estos nuevos problemas la necesidad de comprender cada nueva forma en su contexto y con sus particularidades. Las formas, estructuras, temáticas y contenidos que adoptan la comunicación en Internet sin dudas son un eslabón más en una cadena de transformaciones, asimilaciones e hibridaciones que sufre todo género discursivo.

Andrade (2007) concuerda con Chartier cuando afirma que la revolución del presente es de la misma importancia pero aún más radical, puesto que modifica a la vez la técnica de transmisión de los textos, el soporte de su lectura y sus posibles usos; así como exponen la vinculación entre textos, soportes y prácticas, durante toda la historia, lo que significa que a partir del texto y soporte, así será la forma de lectura e interpretación.

Los lectores se apropian del texto de las más variadas maneras y esto se relaciona con los diferentes contextos socio-culturales y con las funciones y características de los propios textos.

## **1.2 Redes Sociales**

Las Tecnologías de la Sociedad de la Información, son las infraestructuras de la sociedad a partir de la cual se producen conocimientos en red y se crean comunidades. Se conoce como comunidad virtual a un grupo o conjunto de individuos cuyas relaciones tienen lugar en un espacio virtual como Internet.

Las redes sociales tienen sus inicios a mediados de 1995, cuando Randy Conrads crea el sitio web *classmates.com* que permitía que las personas recuperaran o mantuvieran el contacto con antiguos compañeros del colegio, instituto, universidad, trabajo, entre otros. En 2002 aparecen sitios web promocionando las redes de círculos de amigos en línea cuando el término se empleaba para describir las relaciones en las comunidades virtuales. Una de las primeras redes sociales más populares, Friendster, apareció en el año 2002 y fue creada para ayudar a encontrar amigos de amigos.

Las redes sociales han permitido comunicarse de una forma instantánea para intercambiar ideas, reencontrarse con otras personas, compartir e intercambiar información de distinta naturaleza. Además, están siendo utilizadas por grandes corporaciones, organizaciones y compañías para promover sus productos y servicios,

como una forma amplia de comunicación más cercana con sus consumidores o afiliados.

Las redes sociales más visitadas en la red, según Alexa Internet, Inc., sitio web dedicado a monitorear el tráfico de los sitios de Internet, son:

- Facebook, la red social más exitosa, conocida y popular de Internet.
- Google+, la más nueva y reciente de las redes sociales.
- YouTube, sitio de almacenaje gratuito en la red, donde es posible subir recursos para compartir, ver, comentar, buscar y descargar videos.
- Twitter, una red social de microblogging, o sea una red para publicar, compartir, intercambiar, información, mediante breves comentarios en formato de texto, con un máximo de 140 caracteres, llamados Tweets, que se muestran en la página principal del usuario.
- LinkedIn, red orientada a los negocios y para compartir en el ámbito profesional.
- Tumblr, plataforma de publicación de microblogging o sea blogs cortos.
- Pinterest, red social de reciente surgimiento que evoluciona y se hace popular de forma vertiginosa.
- Instagram, aplicación muy popular para dispositivos móviles, permite editar, retocar y agregarle efectos a las fotos tomadas con los celulares, facilita compartirlas en las redes sociales y desde el momento que es posible navegar y explorar las fotos de otros usuarios registrados, se considera una red social.
- Flickr, sitio web que permite subir, almacenar, ordenar, buscar, vender y compartir fotografías y videos en Internet, es como una enorme galería de fotos en la red.
- Reddit, servicio para compartir marcadores y enlaces y al mismo tiempo una red social.
- Badoo, una red social creada en 2006 y cuyo principal objetivo de sus miembros es encontrar amigos o parejas.

Entre las disímiles ventajas que tienen las redes sociales, se pueden mencionar:

- Están abiertos a cualquier usuario y se obtienen respuestas de cientos de personas.
- Se almacenan, ordenan y comparten recursos, experiencias y sucesos con gran rapidez.
- Permiten crear y administrar, modificar y etiquetar recursos de acuerdo a los intereses, así como chatear<sup>2</sup>.
- Tienen una forma sencilla y en varios idiomas.
- Se notifican constantemente las actualizaciones.
- Se vinculan las redes sociales mediante gestores de redes.

Pero este entorno también cuenta con notables desventajas como:

- Protagonismo y responsabilidad en la interpretación y la valoración de lo escrito.
- La capacidad para interferir, para entrelazar, para plagiar, etc., con los problemas de autoría y de propiedad intelectual que esto genera.
- Dificultades de calidad, relevancia, cantidad, manera.
- Poca privacidad.

Las redes sociales son un fenómeno que se debe al poder de comunicación que Internet facilita y la necesidad innata del ser humano a relacionarse y comunicarse con sus semejantes.

Una serie de estudios realizados por Marcia Lipman, en Berkeley, que ha estudiado cientos de comunidades virtuales, señalan otro dato fundamental, y es que las comunidades virtuales son tanto más exitosas, cuanto más están ligadas a tareas, a hacer cosas o a perseguir intereses comunes.

---

<sup>2</sup> Chat: Término proveniente del inglés que en español equivale a charla, también conocido como cibercharla, designa una comunicación escrita realizada de manera instantánea a través de Internet entre dos o más personas.

---

Este nuevo escenario, ha propiciado un espacio dinámico en la interacción social. Parra (2011) afirma que actualmente, los usuarios participan activamente como generadores y administradores de contenidos digitales, aumentando considerablemente la cantidad de información compartida.

Existe una diferencia sustancial entre los textos de los medios de comunicación tradicionales y los que se intercambian en las redes sociales de Internet. Los primeros son creados por pocas personas y son consultados por millones. En los segundos, el receptor también puede ser emisor. Esto es algo que influye en la evolución de los sistemas de infocomunicación.

Hay un tipo de interacción en donde las limitaciones convencionales de la interacción humana, quedan de lado para posibilitar que personas sin conexión física, sostengan entre sí discusiones y eventualmente interactúen a través de los medios de comunicación. Esta situación plantea un desafío puesto que las comunidades virtuales, desprendidas de toda corporización social específica, puede proponerse como un plano superior de interacción humana frente a la tradicional concepción de espacio público (Bernal, 2003).

El medio de comunicación web exige al usuario otro tipo de escritura y aprovechamiento de los recursos gráficos. Según el estudio del EyeTrack, realizado inicialmente en el año 2000 se llegó a la conclusión que en la web existe una lectura distinta que la de un medio tradicional, en pocas palabras no se lee palabra por palabra como en un medio tradicional (Lozada, 2009).

Brigitt (2007) se refiere a un nuevo mundo feliz de las comunicaciones, construida principalmente en torno a las tecnologías web 2.0, que permiten a los usuarios componer su propia información, más allá del simple acceso a la misma y contando con los programadores para crear contenidos de Internet.

Los usuarios, están adaptando su lectura y escritura a las herramientas disponibles como los blogs, mensajería instantánea o los sitios de redes sociales, tanto para la correspondencia como para la recogida y el intercambio de información.

Las ventajas de las redes sociales ha propiciado el desarrollo de herramientas colaborativas como por ejemplo:

- Blogs
- Foros
- Mensajería instantánea

### **1.3 Mensajería instantánea**

Los primeros pasos hacia una Sociedad de la Información se remontan a la invención del telégrafo eléctrico, pasando posteriormente por el teléfono fijo, la radiotelefonía y, por último, la televisión. Internet, la telecomunicación móvil y los Sistemas de Posicionamiento Global (GPS, de sus siglas en inglés, Global Positioning System) pueden considerarse como nuevas tecnologías de la información y la comunicación.

Las redes de mensajería instantánea se han multiplicado en los últimos años con el desarrollo de las redes sociales. Es una forma de comunicación en tiempo real entre dos o más individuos basados en texto mecanografiado que se transmite a través de dispositivos conectados a través de una red como Internet.

Entre los programas de mensajería instantánea que más usan se encuentran:

- Windows Live Messenger
- Yahoo! Messenger
- Google Talk
- AOL IM
- ICQ
- Jabber/XMPP

- MySpace IM
- Facebook chat
- Twitter
- IRC
- Bonjour
- POP3/IMAP

El uso de la mensajería instantánea ha generado cambios en la comunicación actual. Autores como Nieto (1999) y Crystal (2002) presentan la transformación del lenguaje escrito que está adquiriendo características de oralidad, inmediatez, aceptación del error reflejado en las faltas de ortografía e inclusión de aspectos emotivos-afectivos.

Esas características se reflejan mediante el uso de íconos, abreviaciones, textos cortos y las letras que suplen a otras. González (2011) percibe que se han estado incorporando, poco a poco, en la vida diaria y hoy, con la velocidad del Internet, todo es casi instantáneo.

#### **1.4 Manifestaciones de una nueva escritura**

Existe una secuencia histórica de cambios en la transmisión de información. Antes de la imprenta, primero era oral y luego se escribían textos a mano por los escribas y monjes, donde sólo unos pocos tenían acceso a la información. Con la invención de la imprenta se logró hacer de manera industrial y popularizó el escenario.

La introducción de las Tecnologías de la Información y el Conocimiento (TIC) crea un nuevo espacio donde cambian las vías tradicionales de transmisión de información. Anaya (2009) afirma que la escritura en las redes sociales forma parte de esa cadena de cambios inevitables.

Son muchos los autores que analizan la escritura en las redes sociales. Por ejemplo: González (2011); Rosas (2009) y Arango (2004) la presentan como un nuevo lenguaje

que forma parte de una evolución inevitable, compuesta de códigos textuales y visuales que permiten representar cosas que sólo con textos no era posible: objetos, sujetos y acciones.

Esta nueva escritura se emplea frecuentemente en mensajes de correo electrónico, en foros, en los SMS y chats mediante servicios de mensajería instantánea. Sus manifestaciones más frecuentes son:

- Onomatopeyas y repeticiones
- Alteraciones voluntarias
- Abreviaciones, contracciones y metaplasmos
- Expresiones con respecto al léxico
- Uso de la “k”
- Uso de emoticones

#### **1.4.1 Onomatopeyas y repeticiones**

Morala (2010) considera a las onomatopeyas<sup>3</sup> y repeticiones, el reverso de la moneda. Si en otras manifestaciones se observa cómo se tiende a reducir el texto escrito, estas expresan justamente lo contrario, la reiteración gráfica más exagerada. Se utilizan en menor medida, sobre todo en el chat y los foros, donde no es extraño encontrarse con un usuario que ocupa toda una línea para saludar así, por ejemplo:

- holaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
- buenassssssssssssssssssssssssssssssssss

Las repeticiones, favorecidas por la facilidad para escribir una misma grafía que proporcionan los teclados, son tanto más usadas cuanto el texto en el que se utilizan pretende ser una muestra menos formal y más oral de la lengua (Morala, 2010). Con

---

<sup>3</sup> *Vocablo que imita o recrea el sonido de la cosa o la acción nombrada (RAE, 2001).*



afirma que existen alteraciones conscientes que se han creado con el fin de hacer más singular e interesante la comunicación como las abreviaciones, contracciones y metaplasmos.

Un metaplasmo, según la RAE (2001), es una figura de dicción que constituye tradicionalmente cada una de las varias alteraciones que experimentan los vocablos, bien por aumento, bien por transposición de sonidos, bien por contracción de dos de ellos.

Existen 3 tipos de metaplasmos, por adición, por transposición y por supresión. Los últimos son los más utilizados en este espacio por ejemplo:

- mano por hermano
- asa´o por asado
- bici por bicicleta
- profe por profesor.

#### **1.4.4 Expresiones con respecto al léxico**

Crystal (2004) incluye más de cien expresiones con respecto al léxico y sólo por mencionar algunos:

- La creación de neologismos, combinando dos palabras separadas para hacer una nueva.
- Aprovechando prefijos tan de moda como hot-, cyber-, sufijos como –bot o –icon.
- Combinaciones con la presencia de la arroba (@).
- Destaca la llamativa creatividad mediante el uso de acrónimos que pueden representar incluso oraciones completas: “asap” (“as soon as posible”).

Estas manifestaciones varían de acuerdo con los idiomas y es probable que en cada uno existan sus equivalentes.

#### **1.4.5 Uso de la “k”**

González (2011) analiza la sustitución de la letra “q” o “c” por la “k”. Por ejemplo:

- ke kieres? (¿qué quieres?)
- pk (por qué)
- nos vemos en el park (parque)

Según aseguran algunos jóvenes, el uso de la “k” es parte de su identidad. Los usuarios adolescentes, en particular, se identifican con la introducción de los signos ortográficos fuera de la norma. Gran parte de la desviación tipográfica que se observa en los mensajes no es tampoco un fenómeno universal, sino que es típico de los intercambios informales de Internet, especialmente entre los usuarios más jóvenes.

A la economización del lenguaje y la reducción de palabras, Rosas (2009) le atribuye la utilización de dispositivos electrónicos como celulares o el chat en las computadoras en ciudades ajetreadas y exigentes en horarios, la comodidad de reducir fonemas y quitar caracteres. Debido al avance tecnológico, ya no se habla de las contracciones tipográficas como un mero recurso para facilitar y agilizar la comunicación, sino como un modo de vida.

#### **1.5 Los emoticones**

La inclusión de imágenes también se considera una de las manifestaciones de la comunicación en la mensajería instantánea, en la cual se ha fomentado la aparición de pequeños símbolos que utilizan distintos caracteres para expresar sentimientos.

El profesor universitario Scott E. Fahlman, en el año 1982, como una manera de agregar el tono a los mensajes que intercambiaba con sus colegas en la web, utilizó caracteres para representar una cara sonriente. De esa manera, pudo transmitir en tan escueto espacio, una gran emoción, por lo que se considera el primer autor reconocido del emoticón basado en ASCII.

En el mensaje proponía las siguientes secuencias de caracteres:

- :-) Para los marcadores de broma.
- :-( Para marcar cosas que no son chistosas.

Un emoticón, en principio, es una secuencia de caracteres del código ASCII (American Standard Code for Information Interchange - Código Estándar Estadounidense para el Intercambio de Información), construido a partir de los caracteres del teclado, mediante la cual se representa una cara humana que expresa una emoción.

La palabra es un neologismo proveniente del inglés que resulta de la contracción de emoción e ícono. Las emociones, en Psicología, son estados psicofísicos que ayudan a reaccionar ante cambios en el entorno.

Debido a su evolución constante, la creatividad de los usuarios y su diversidad, se les califica como emoticones textuales y visuales. También son conocidos como íconos del chat, caritas, emoticones ASCII, en inglés como smileys y en japonés como emoji, entre otros.

### **1.5.1 Emoticones textuales**

Nieto (1999) los declara como los símbolos de cortesía por antonomasia usados en las comunicaciones en Internet. Un emoticón es un conjunto de signos (normalmente signos de puntuación combinados) que ofrecen la simulación de la cara de los interlocutores. De este modo, además de dejar el mensaje escrito, estos símbolos indican su estado de ánimo, si está bromeando, si no le ha hecho gracia nuestro anterior comentario, etc.

En un principio, los que se usaban con más frecuencia eran:

- :-) :) sonrisa
- ;-) ;) guiño de ojo

- :- ( :( tristeza
- XD :-D :D reír de oreja a oreja
- :-P :P sacar la lengua
- :-\* :\* mandar un beso

Se usan desde el mismo comienzo del intercambio de mensajes entre dos internautas ya que permiten transmitir y comunicar de forma sencilla, el estado de ánimo de una persona. Su generalización y utilidad radica en la sencillez y los más utilizados serán los que menos caracteres requieran.

En el 2007, Yahoo! realizó una encuesta entre 40.000 usuarios, los resultados determinaron que los más usados eran la sonrisa y el coqueteo, el 82% respondió que usaba con frecuencia esas caritas y el 57% también dijo que prefería expresar sus sentimientos más con emoticones que con palabras.

Los emoticones se diferencian de acuerdo con las comunidades que los utilizan, el idioma, regiones y otros criterios.

	Western-style	Eastern-style
smile/happy	:)	(^_^)
frown/sad	:(	(T_T) crying face
wink	:)	(^_~)
shocked	:O	(o_O)

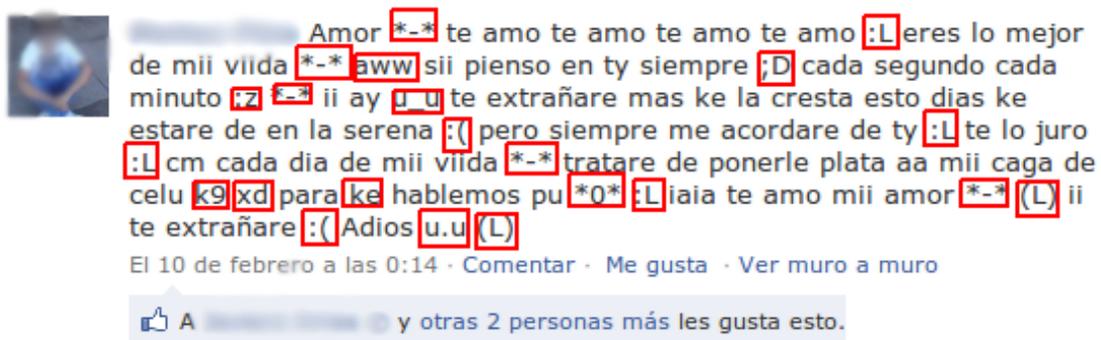
*Figura 1. Diferencias por regiones de emoticones.*

Torres (2001) presenta la siguiente tipología de las funciones de los emoticonos:

- Que expresan la emoción del emisor: Representan una expresión facial muy marcada.
- De interpretación del mensaje: Contribuyen a representar la ironía y el humor en un enunciado, propician la pérdida de la carga ofensiva del insulto.

- De complicidad: Manifiestan el conocimiento de un código compartido y restringido del grupo de usuarios de la red. Pueden interpretarse como una marca de complicidad en el mensaje.
- Preservadores de la imagen: Contribuyen a atenuar los actos de amenaza de la imagen, del mismo modo que determinados gestos faciales en las conversaciones presenciales, como estrategias de cortesía.
- Amenazadores de la imagen: Contribuyen a expresar el carácter de mofa o burla de los mensajes y con ellos se violan algunos principios de cortesía. Debido al carácter lúdico de los chats, tal transgresión no tiene consecuencias graves, por más que en otros contextos incluso se podría quebrar la comunicación.

Sin embargo, el uso de estos emoticonos va más allá de mostrar la alegría o la tristeza del momento. Contribuyen a la construcción del texto e incluso son imprescindibles para la interpretación y desambiguación de enunciados, funciones que desempeñan la entonación y el lenguaje no verbal en las conversaciones presenciales (Torres, 2001).

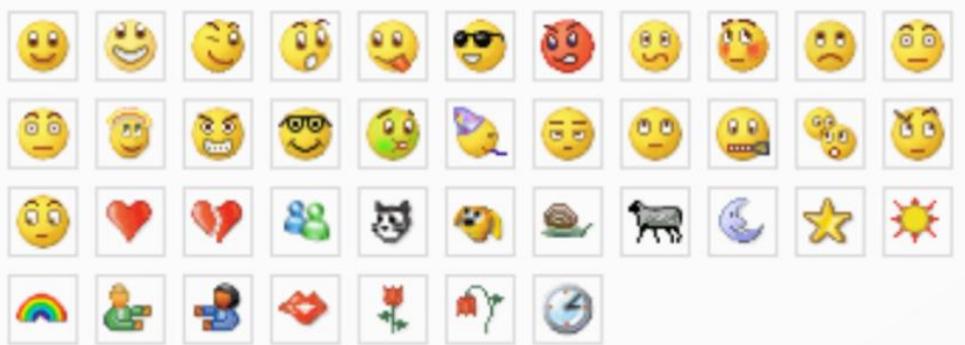


*Figura 2. Mensaje en un blog con emoticonos textuales.*

### 1.5.2 Emoticonos visuales

Si los emoticonos de código textual son construidos a partir de los caracteres del código ASCII; los de código visual acuden a la imagen. Arango (2004) le agrega a la tipología de Torres (2001), otra función de los emoticonos:

- Referentes a objetos, sujetos o acciones: Los cuales permiten representar cosas que mediante los textuales, era poco probables.



*Figura 3. Emoticones visuales.*

El uso de emoticones para expresar sentimientos y emociones, le dan sensibilidad al mensaje, esa es su característica esencial. Pero su grafismo sencillo, útil y fácil de interpretar es la razón de su universalidad.

El mundo depende de la comunicación, usa códigos a diario con cada palabra que escribe y que pronuncia. El lenguaje en sí es un código, y la lengua que se conoce es un misterio para el extranjero. Un mismo objeto tiene distintos códigos para designarlos, si se tiene un código común entonces se puede comunicar (Braman, 1997).

### **1.5.3 Precedentes de los emoticones**

El fenómeno de los emoticones no es nuevo. La escritura pictográfica es una forma de comunicación escrita que se remonta al neolítico, donde el hombre usaba las pictografías para representar objetos mediante dibujos en la piedra. Constituye la primera manifestación de la expresión gráfica y se caracteriza porque cada signo del código gráfico es la traducción de una frase o de un enunciado completo. Este tipo de escritura se compone de pictogramas, es decir, signos que representan objetos.

La ventaja de este tipo de comunicación es que las personas se pueden entender sin la necesidad de compartir una misma lengua, ya que los pictogramas no se refieren a la forma lingüística ni fonética de una lengua. Sin embargo, el mayor inconveniente de la escritura pictográfica es que no sirve para representar nociones abstractas.

Pero a medida que la sociedad humana se volvía más compleja, hubo que describir ideas, además de cosas y la escritura se tuvo que adaptar. En Egipto, como en otros sitios, escribas especializados simplificaron los dibujos para su uso diario, inventaron otros para expresar nuevos conceptos, pero sobre todo concertaron un sistema de símbolos, un código común para comunicarse (Braman, 1997).

La escritura maya se consideraba mera pictografía, cuando en realidad su escritura es compleja, flexible y capaz de transmitir, incluso, la poesía. Los mayas utilizaban un código matemático de rayas y puntos con otros símbolos. Sus jeroglíficos eran algo más que dibujos y estuvieron tan avanzados en materia de escritura como en números.

También en China, específicamente en casi todos los lugares arqueológicos de la ciudad de Nanjing, se pueden encontrar tejas (las que se sitúan en el extremo de los aleros) con faz humana del reino Wu del Este, hace 1700 años. En las tejas desenterradas, aunque no son muchas, los rostros humanos muestran expresiones de alegría, angustia, calma o furia, sin repetición alguna.

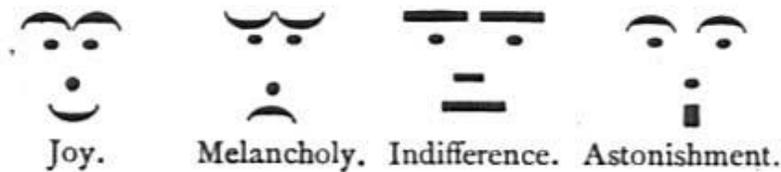


*Figura 4. Similitud de tejas arqueológicas con los emoticones visuales.*

De un blog dedicado al misterio y las fronteras de la ciencia, se tomaron estas imágenes de las tejas, donde se observa la similitud con los emoticones actuales. Sin embargo, en las tejas descubiertas en los estratos de las eras posteriores, desapareció el motivo de faz humana.

Durante el renacimiento, los diccionarios secretos de palabras corrientes traducidas a oscuras secuencias de letras y símbolos fueron vitales en las intrigas políticas y en la diplomacia o para adelantarse a un nivel comercial (Braman, 1997).

Los primeros emoticones fueron publicados el 30 de marzo de 1881 por la revista satírica Puck, en Estados Unidos.



*Figura 5. Primeros emoticones publicados.*

### 1.5.4 Evolución de los emoticones

En un principio, representaban una cara humana y expresaban una emoción, pero posteriormente fueron creándose otros emoticones con significados muy diversos. Los emoticones que expresan alegría u otras emociones positivas se clasifican normalmente como smileys (de smile, «sonrisa» en inglés).

Los programas de mensajería instantánea han sido los principales impulsores de los emoticones. El de Windows, Yahoo! e incluso Gmail han ido evolucionando sus caritas. Su mayor cualidad es su expresividad, sus diseños, colores, movimientos, que los hace muy atractivos, y la incorporación de accesorios cada vez más similares a las personas. Se puede decir que los cibernautas se caracterizan con ellos, debido a que responden a intereses y gustos, ya sea de cada persona o de la comunidad virtual a la que pertenecen.



*Figura 6. Emoticonos evolucionados.*

### 1.6 Denominaciones y valoraciones de la nueva escritura

A principios del siglo XXI surge el Argot Internet, formado por abreviaturas, incluyendo algunas que ya existían, como por ejemplo +/- (más o menos); otras en cambio, surgieron en Internet.

Los argots son un importante factor de cambio y renovación lingüística. Su uso es cada vez más frecuente en los chats porque a muchos internautas les parecen prácticas. En el pasado, se asociaban a la expresión vulgar o poco culta. En la sociedad tecnológicamente desarrollada, con su exigencia de comprensión inmediata, los signos y símbolos son muy eficaces para producir una respuesta rápida. Su estricta atención a los elementos visuales principales y su simplicidad estructural, proporcionan facilidad de percepción y memoria. Por su parte, los emoticonos se diferencian del Argot Internet en que son ideográficos.

A la nueva escritura que implica Internet, Ostalé (2010) la denomina “ciberhabla” puesto que no sólo es una escritura rápida y espontánea, también tiene rasgos tanto de la escritura como de la oralidad, sin ser protagonista alguna de ellas.

La ciberhabla no es en absoluto como la escritura convencional. No es equivalente ni al habla ni a la escritura, sino que muestra propiedades de ambas que se han incorporado por selección y adaptación (Crystal, 2004).

Con ese mismo enfoque, Palazzo (2009) define que el ciberdiscurso juvenil es la palabra como “habla escrita”, compuesta por otros signos no verbales en el contexto de uso del ciberespacio, atendiendo a la particular construcción discursiva de los jóvenes, por lo que Calvo (2002) afirma que se trata de un estilo rápido y relajado de escritura, poco reflexivo, espontáneo, vivo, y del cual Blanco (2002) destaca los rasgos de estilo como naturaleza emotiva, expresiva y participativa.

Moreno (2008) declara a la ciberhabla como un fenómeno social o ciberestilo. Por la funcionalidad de este nuevo lenguaje y por su uso común entre los cibernautas, lo denomina "ciberlenguaje" y afirma que son los internautas los que espontáneamente lo desarrollaron, necesitados de superar los límites de la comunicación en Internet para transmitir no solo sus emociones.

Existen autores que juzgan toda esta transformación de la escritura como una deformación desde el punto de vista lingüístico, cultural y social. Por ejemplo, Barcia (2006) apunta que antes del chateo, nunca nadie había escrito tanto –digitalmente– y tan mal. No existe un lenguaje del chat, sino deformaciones de la lengua [...] Con este ejercicio de balbuceo primitivo de la lengua, [...] estamos convirtiendo al chico en un inepto expresivo.

Barrera (2010) considera que esta escritura es todavía un enigma que sigue cambiando los principios fundamentales de la cultura escrita tradicional. Así como no hay fronteras temporales ni espaciales en la Internet, tampoco parecen existir verdades absolutas, principios irrefutables ni reglas pragmáticas formales que faciliten aún la conformación de una gramática del discurso virtual.

Pero más allá de establecer si un mensaje es gramaticalmente o semánticamente correcto, es necesario entender los esquemas de apropiación de dichos mensajes y las condiciones sociales en las que se produce la práctica con el lenguaje. Palazzo (2009) propone valorar la importancia del uso de la lengua en su contexto; y Pineda & Pirela (2005) sugieren para su estudio, la integración de perspectivas comunicacionales, informacionales y cognoscitivas.

Respecto a la ciberescritura, en síntesis, García & Álvarez (2008) afirman que para entender este tipo de comunicación no se debe perder de vista la forma en que se produce, se usa y se interpreta; máxime cuando hoy presenta características peculiares, dada la decidida mediación tecnológica que altera, renueva y crea situaciones comunicativas anteriormente insólitas.

### **1.7 Los emoticones como recursos de información en Internet**

Moscoso (1998) define a los recursos de información como medios y bienes que permiten adquirir, ampliar, precisar o comunicar conocimientos con el fin de resolver una necesidad.

Desde un contexto más específico, Ramos (2004) entiende por recursos de información a aquellos, en formato electrónico, que pueden localizarse, recuperarse y accederse mediante redes electrónicas u otras tecnologías electrónicas de procesamiento de datos. Se consideran tanto a las colecciones como a los documentos electrónicos, servicios y sistemas.

Teniendo en cuenta el significado y la importancia de los emoticones en la comunicación interpersonal en la web, en esta investigación se asumen los sitios web de emoticones y a los emoticones mismos como recursos de Internet que requieren estrategias de organización informacional debido a su demanda, evolución y diseminación.

Heery (1996) y Burnett (1997) presentan las generalidades de los recursos de información en Internet:

- Organización (No es centralizada al estilo de un catálogo de biblioteca ni se organiza en tablas por atributos al estilo de los sistemas más conocidos en gestión de datos informáticos).
- Ubicación (Poseen localización remota, frecuentemente no asociada a la institución. Deben considerarse detalles como el modo de acceso disponible, restricciones a este y que un mismo recurso puede residir en varios sitios diferentes).
- Versiones (El mismo recurso puede existir en diferentes formatos).
- Inestabilidad (Los datos tienen, a menudo, vida corta. Son móviles e inestables comparados con los recursos de naturaleza fija, estables, propios de la biblioteca)
- Redundancia (Las versiones viejas no se eliminan o la información deviene obsoleta).
- Complejidad (Un sitio en Internet puede ser un documento o varios. La información es hipertextual, los documentos se relacionan estrechamente mediante enlaces y muchas veces es difícil determinar los límites de un documento o de un sitio).

Existen múltiples criterios para seleccionar recursos de Internet, algunos de los autores más referidos también los estudia Núñez (2002) y son los siguientes:

- Trudy Jacobson y Laura B. Cohen (1996): objetivos (audiencia esperada, considerar la fuente), fuente (autoridad del creador), contenido (exactitud, balance, calidad, rango, actualización, enlaces), estilo y funcionalidad.
- Robert Harris (1997): credibilidad, exactitud, razonabilidad, legitimidad de la información. Estas características están enfocadas a la credibilidad o validez del recurso, siguiendo la línea de los recursos tradicionales.
- Susan E. Beck (2001): exactitud, autoridad, objetividad, actualización, cobertura.

Núñez (2002) concreta que los criterios más aludidos son:

- Exactitud (Si la página relaciona al autor y a la institución que publica)
- Autor (Mención de las características del autor)
- Objetividad (Información exacta y objetiva en la presentación de los resultados)
- Actualidad (Si la página se actualiza regularmente)
- Cobertura (Si la información puede verse apropiadamente y no está limitada por cobros, tecnología de los navegadores o requerimientos de software)

Para los fines de esta investigación, se considerarán como imprescindibles aquellos atributos que permitan conocer el estado de los emoticones y de los sitios de emoticones en ambientes colaborativos respecto a:

- La accesibilidad, característica que debe poseer todo producto y servicio en Internet que potencie el acceso participativo a la información contenida.
- La usabilidad, característica que definirá si dispone de la información de una manera clara y sencilla.
- La autoría, que en ocasiones resulta no ser tan importante para los usuarios, sin embargo aporta a la investigación conocer el grado de responsabilidad con que cuentan.
- El propósito del recurso, que es fundamental para la determinación de la muestra y que tiene que ver con el alcance pragmático de los sitios.

## **CAPÍTULO 2. Los Sistemas de Organización del Conocimiento en ambiente web**

### **2.1 Organización del Conocimiento**

Barité (2008) y Cámara (2004) concuerdan en que la Organización del Conocimiento (OC) es una disciplina de formación reciente que estudia las leyes, los principios y los procedimientos por los cuales se estructura el conocimiento especializado en cualquier disciplina. Se nutre de los aportes recibidos de la Informática, la Lingüística, la Terminología y las Ciencias de la Información; por lo que presenta un carácter aplicado.

Según Barité (2000) el objeto de estudio de la OC es el conocimiento socializado o registrado, y da cuenta del desarrollo teórico práctico para la construcción, la gestión, el uso y la evaluación de clasificaciones científicas, taxonomías, nomenclaturas y lenguajes documentales. Asimismo, ampara el conjunto de conocimientos vinculados al análisis de información en general, considerando aspectos semánticos, cognitivos e informáticos.

Para Hjørland (2008), la OC, en un sentido estricto, se ocupa de actividades tales como la descripción documental, la indización y la clasificación, llevadas a cabo en bibliotecas, bases de datos bibliográficas, archivos y otros tipos de instituciones de la memoria, por bibliotecarios, archivistas, especialistas de información, expertos en el tema y algoritmos de computadora. La OC como campo de estudio se interesa por la naturaleza y calidad de tales procesos, así como de los sistemas de organización del conocimiento (SOC) usados para organizar documentos, representaciones documentales, obras y conceptos.

Dahlberg (1993) considera que el alcance de la OC incluye:

- Fundamentos teóricos y problemas generales de la organización del conocimiento.
- Sistemas de clasificación y tesauros: estructura y construcción.
- Metodología de la clasificación y la indización.

- Sistemas de clasificación y tesauros universales.
- Taxonomías.
- Sistemas de clasificación y tesauros especializados.
- Representación del conocimiento por lengua natural y terminología.
- Clasificación e indización aplicada.
- Ambiente de la organización del conocimiento.

Pineda & Pirela (2005) definen que el objetivo general de la OC es proponer un sistema conceptual explicativo que dé cuenta de los cambios conceptuales que deben introducirse en las organizaciones de conocimiento (bibliotecas, archivos y centros de documentación e información), debido al surgimiento de una cibernsiedad y cibercultura que obliga a replantear los enfoques tradicionalmente utilizados para explicar el proceso de comunicación-mediación en dichas organizaciones.

Por ello es necesaria una nueva línea más acorde con las características de una sociedad que se levanta sobre lógicas diferentes de la producción, acceso y comunicación del conocimiento, formulación de nuevas propuestas, renovación epistemológica y conceptual, frente a los desafíos de una nueva sociedad, adaptados a las nuevas condiciones y características que emergen en la actual sociedad.

Pineda & Pirela (2005) también asumen la premisa de que las categorías conceptuales propias de las ciencias de la información y la comunicación se muestran inadecuadas para explicar la naturaleza y el alcance de los fenómenos de la información y el conocimiento a la luz del surgimiento de un nuevo espacio-tiempo, que otorga contexto a una estructura socio-cultural signada cada vez más por el uso extensivo de las tecnologías telemáticas e interactivas.

En el contexto de la OC se debe estar centrado más en procedimientos de análisis documental de contenido que en el análisis documental formal, lo cual implica incorporar la perspectiva cognoscitiva y semántica a los contenidos que expresan el

conocimiento. Es una perspectiva que se mueve más en el plano de la información, en tanto flujo de datos, que de soportes documentales (Pineda & Pirela, 2005).

La comunicación del conocimiento es un proceso que se vuelve complejo, ya que se introducen formas interactivas y dialógicas que rompen con las nociones tradicionales de tiempo, espacio, documento e información; tales como la escritura en las redes sociales.

Hjorland (2008) define que la OC en un sentido estrecho, es sobre los sistemas de OC y sobre los procesos de OC, donde los sistemas son los lenguajes de representación mientras que los procesos son las tareas llevadas a cabo para representar el conocimiento a través de estos lenguajes.

## **2.2 Representación del conocimiento**

La representación del conocimiento es la rama de la OC que comprende el conjunto de los procesos de simbolización notacional o conceptual del saber humano en el ámbito de cualquier disciplina (Barité, 2008). Comprenden la clasificación, la indización y el conjunto de aspectos informáticos y lingüísticos relacionados con la traducción simbólica del conocimiento.

La representación se hace a través de símbolos de tipo lingüístico, de tipo visual o de tipo auditivo. Los símbolos son transportadores de conocimiento que pueden apelar a cualquiera de nuestros sentidos para hacernos llegar el contenido semántico y el sentido perceptivo que encierran (Cámara, 2004).

Por su parte, la creación de sistemas de información inteligentes lleva implícito el cambio en las formas de representar la información. (Fernández, Carbonell, Pérez & Villalón, 2009)

### **2.3 Sistemas de organización del conocimiento (SOC)**

Para Dahlberg (2006), la OC es la ciencia que ordena la estructuración y sistematización de los conceptos, de acuerdo con sus características, que pueden ser definidas como elementos del patrimonio del objeto y las aplicaciones de conceptos y clases ordenados por la indicación de valores. Las herramientas que representan la interpretación organizada y estructurada del objeto, se denominan sistemas de organización del conocimiento (SOC).

La implantación de modelos automatizados de acceso a la información, parece relegar a un segundo plano los tradicionales sistemas de clasificación, aunque su vigencia es indudable en el ámbito práctico. La OC se sigue apoyando en sistemas de clasificación, pero ahora diferentes, en un entorno completamente digital, en consonancia con las necesidades de la sociedad (Currás, 1995). Martínez & Valdez (2008) sostienen que los SOC son lenguas artificiales que sirven para clasificar e indizar.

Uno de los cambios más significativos que se ha producido en Internet es el rol más activo de los usuarios al aparecer también como creadores de contenidos, sumándose a su antiguo papel de consumidores. En efecto, ahora deciden en cada momento, en función de sus intereses, qué tipo de contenidos desean consumir y las claves de su recuperación. Al ser los propios usuarios lo que introducen los contenidos en el mundo de los sitios web, las herramientas de software han tenido que adaptarse a ese nuevo usuario-creador no experto, para conseguir que toda acción orientada a esta faceta pueda ser realizada con unos requerimientos tecnológicos mínimos, con varias consecuencias sorprendentes. (García, Beltrán & Arellano, 2009)

Los SOC son herramientas que tienen como fin principal servir a la representación temática del contenido de documentos, datos y cualquier otro recurso de información,

en cualquier soporte o estructura en la que se encuentren, a través de símbolos codificados o expresiones lingüísticas. (Lafuente, 1993)

Hodge (2000) agrupa los SOC en tres categorías: lista de términos, clasificación de categorías y listas de relaciones

En esta investigación, y siguiendo a (Barité, 2011), se seleccionaron los siguientes para validar su uso en los sitios de emoticones:

- Tesoros
- Taxonomías
- Directorios de buscadores
- Folksonomías, etiquetado social o Tagging
- Ontologías
- Mapas conceptuales
- Diccionarios

### **2.3.1 Tesoros**

Constituyen una de las herramientas de control terminológico más utilizadas, estructurados bajo un control léxico-semántico más riguroso, y una presencia de relaciones cada vez mayor. Los tesoros también han venido perfeccionándose y naturalmente, al insertarse en el ambiente digital han alcanzado otra dimensión siendo adaptables (Fernández et al., 2009).

Uno de los aspectos que envuelve la descripción, organización y recuperación de información está relacionado con el desarrollo de un lenguaje controlado. De este modo, el uso de los tesoros como instrumentos que relacionan los términos o descriptores de forma consistente, presentan una estructura simplificada en forma de redes de referencias cruzadas con relaciones lógicas y jerárquicas de los descriptores. (Carlan, 2010)

La sinonimia es ineludible en el entorno de los sitios web de emoticones ya que los usuarios son creadores de los posibles descriptores de los emoticones y sus categorías. O sea, una terminología controlada no será viable para la organización de sitios web de emoticones. Sin embargo las relaciones de equivalencia son percibidas y sí aplicarían en los tipos de relaciones que se pudieran evidenciar en los sitios de emoticones.

### **2.3.2 Taxonomías**

Estructura predeterminada que se usa para dividir un área temática en otras áreas progresivamente más pequeñas con el propósito de representar no al mundo real, sino a objetos que hablan de ese mundo y por tanto tienen un valor de meta-representación. (Bosch, 2006)

Carlan (2010) observa que un punto de partida de las taxonomías es la clasificación, por semejanzas entre las características del objeto en un dominio dado.

En *Online Dictionary for Library and Information Science*, Reitz (2004) define taxonomía como la ciencia de clasificar, incluyendo principios generales por el cual los objetos y fenómenos son divididos en clases, las cuales están subdivididas en subclases y así sucesivamente. De esa forma, la taxonomía proporciona la creación de una estructura (orden) y de etiquetas (nombres) que auxilian la localización de la información (Martínez, 2004).

Los autores a continuación, describen las taxonomías teniendo en cuenta los mismos criterios, características y enfocándolos al entorno web.

Para Campos & Gomes (2008), las taxonomías se caracterizan por:

- Contener una lista estructurada de conceptos/términos de un dominio.
- Incluir términos organizados jerárquicamente.
- Posibilita la organización y recuperación de información a través de la navegación.

Una taxonomía es una jerarquía semántica, son excelentes mecanismos para clasificar entidades de información. Las taxonomías incorporan relaciones de equivalencia y jerarquía, aunque mayormente hacen énfasis en la organización de sus componentes, logrando mejoras en la navegación y el desarrollo de sistemas de búsqueda de información. (Fernández et al., 2009)

También por los taxones que están conectados mediante algún modelo estructural (jerárquico, arbóreo, facetado) y especialmente orientado a los sistemas de navegación, organización y búsqueda de los contenidos de los sitios web, según Centelles (2005).

Por otro lado, en períodos más recientes, las taxonomías están siendo usadas para la creación de metadatos de términos comunes para describir un objeto, con vistas a la recuperación de la información en la web. También son usados en la categorización, como soportes de navegación y aún como esquemas que organizan contenidos de las páginas web.

La taxonomía se manifiesta en la web tradicional, por lo tanto, algunos de sus elementos son potenciales para el tratamiento de los emoticones en los sitios web.

### **2.3.3 Directorios de buscadores**

Son cuadros clasificatorios jerárquicos que habilitan el acceso temático a los sitios web y a las páginas web, y que están disponibles en la gran mayoría de los buscadores de Internet. En su esencia son un tipo de taxonomía.

Se caracterizan por el hecho de que cada tópico se establece con un hipervínculo que lleva a otros tópicos más específicos o, finalmente, al listado de sitios o páginas web relativas al mismo.

En la mayoría de estas taxonomías temáticas, la garantía literaria queda permanentemente a la vista, ya que a continuación de cada taxón se incluye entre paréntesis el número de sitios web que tratan el tópico presente en el taxón de una manera significativa.

Este SOC no aplica en la propuesta de esta investigación más allá de tenerlo en cuenta en un segundo momento como herramienta contentiva de los sitios web de emoticones.

#### **2.3.4 Folksonomías**

Los espacios virtuales utilizan e incentivan el uso de tags –etiquetas- para rotular e indexar los contenidos. Folksonomías, tagging o etiquetado son algunas de las denominaciones para organizar y clasificar la información en el contexto de las nuevas herramientas colaborativas de uso creciente en la web. (Rodríguez, 2009)

Las folksonomías son una alternativa de naturaleza radicalmente distinta a los lenguajes documentales tradicionales. Clasificaciones, taxonomías o tesauros son lenguajes creados por expertos para ser utilizados posteriormente en un sistema de información. Por el contrario, una folksonomía se crea por agregación de información sin ningún punto de partida previo, y por ello se puede interpretar como reflejo de un poder popular (Quintarelli, 2005).

Para Hassan (2006), la folksonomía es un nuevo modelo de indexación, en el que son los propios usuarios o consumidores de los recursos los que hacen su descripción.

Entre las ventajas, el etiquetado libre tiene las propias de todo sistema de indización en lenguaje natural; simplicidad, transparencia, establecimiento de pesos por popularidad y aparición inmediata de nuevos términos (Serrano, 2007).

Asumida la revolución de los sistemas de publicación de contenidos como weblogs y wikis, en la web 2.0 la atención se desplaza desde la información hacia la metainformación. La cantidad de datos generados empieza a ser de tal volumen que no sirven para nada si no vienen acompañados de otros que les asignen jerarquía y significado. La estrategia de dotar a los usuarios de instrumentos para clasificar la información colectivamente se ha definido como folksonomía, y su implementación más popular son los tags o etiquetas. (Vicente, 2005)

Mediante los tags se gestiona la información de ese ambiente colaborativo. Son palabras clave dentro de los blogs, las cuales no siempre se corresponden con las palabras adecuadas desde el punto de vista lingüístico, sino que son las más utilizadas en un lenguaje informal, coloquial, popular.

Este sistema habilita a los diferentes usuarios para añadir palabras clave, - suficientemente descriptivas-, a recursos de Internet como páginas web, imágenes, vídeos, y en particular, a recursos de aprendizaje, para que puedan ser reutilizados y compartidos por otros. (Cernea, 2007)

Las folksonomías dan forma a estrategias de recuperación de información en Internet mediante el lenguaje natural proporcionado por los mismos usuarios. Los sitios y sistemas de información web así organizados tienden a ser muy populares (por ejemplo, YouTube, [www.youtube.com](http://www.youtube.com)), y sólo recientemente se ha comenzado a estudiar la calidad de la indización y la recuperación de información a partir de folksonomías (Peterson, 2006).

Barité (2011) apunta que lo diferente de estas clasificaciones es que se van dando por acumulación, sin concierto previo y son tanto los emisores como los destinatarios de

la información quienes participan en el proceso de indización, si bien el producto final tiende a constituir una terminología inorgánica, desestructurada y sin posibilidades de un control posterior de vocabulario.



*Figura 7. Nube de etiquetas donde se refleja el término emoticones.*

Definitivamente este sistema es apropiado para valorar la organización de los emoticones en sitios web.

### 2.3.5 Ontologías

Suponen la descripción y representación de un dominio concreto mediante conceptos, atributos, valores, relaciones, funciones, etc., definidas explícitamente (Contreras & Martínez, 2007).

De acuerdo con Schiessl & Brascher (2012), fue a partir de los años 90 que la ontología se tornó un asunto de búsqueda popular. Inicialmente fue objeto de estudio de la Ciencia de la Computación, relacionada con la Inteligencia Artificial. Posteriormente se tornó objeto de estudio de la Ciencia de la Información, la cual tuvo su interés relacionado con la naturaleza y formas de la organización y representación del conocimiento y la información.

La mayoría de los autores refieren los elementos de las ontologías que aportara (Gruber, 1995):

- Conceptos: son las ideas básicas que se intentan formalizar.
- Relaciones: representan la interacción y enlace entre los conceptos de un dominio.

- Funciones: son un tipo concreto de relación donde se identifica un elemento mediante el cálculo de una función que considera varios elementos de la ontología.
- Instancias: se utilizan para representar objetos determinados de un concepto.
- Reglas de restricción o axiomas: son teoremas que se declaran sobre relaciones que deben cumplir los elementos de la ontología. (Fernández et al., 2009)

Las ontologías son diseños de estructuras funcionales, que contienen entidades o elementos que se relacionan entre sí, para llevar a cabo determinados propósitos o para cumplir con ciertos objetivos, en un entorno habitualmente electrónico.

Las ontologías constituyen lenguajes y a su vez SOC que describen diferentes recursos de información, para su posterior recuperación, lo que también se ha venido usando para mejorar la recuperación de información en la web, en términos de efectividad, rapidez y facilidad de acceso a la información, a lo que comúnmente se denomina “la web semántica” (Fernández et al., 2009).

Aun cuando este SOC presenta amplias potencialidades, no procede de momento su utilización por las complejidades que implica y porque los sitios web sobre emoticones no han evolucionado hacia esa dirección.

### **2.3.6 Mapas conceptuales**

Constituyen una modalidad de representación del conocimiento a través de gráficas y diagramas, en la cual se establece la situación relativa de un conjunto de conceptos y sus relaciones, con el objetivo de facilitar la enseñanza y el aprendizaje de un tópico, de obtener una formulación visual de un núcleo de conocimiento, e incluso, para generar ideas (tormenta de ideas) y diseñar estructuras complejas (textos largos, hypermedia, sitios web, etc.) (Moreiro, 2004).

Este SOC está diseñado para contextos diferentes al que se aborda en la investigación, por lo que ni se tomará en cuenta.

### **2.3.7 Diccionarios**

Son listas de palabras en orden alfabético con sus definiciones. Su alcance es más general que los glosarios. Pueden proveer información sobre el origen de una palabra, variaciones como la morfología de la escritura de la palabra, así como los múltiples significados dentro de las disciplinas. Barité (2011) los excluye y Carlan (2010) los incluye como SOC.

En este trabajo se comprobó que algunos sitios web japoneses utilizan este SOC para definir sus sitios sobre los emoticones.

En síntesis: Aún cuando en esta investigación se coincide con Carlan (2010) en cuanto a que un SOC puede ser significativo y ventajoso para una cultura, una colección o un dominio y para otros puede no serlo (porque cada una de las visiones opera con diferentes teorías, conceptos y relaciones semánticas), el análisis de las características y potencialidades de los SOC estudiados en este capítulo, permiten avanzar la tipología de aquellos que más y mejor pudieran adecuarse para mejorar la eficiencia en la recuperación de los emoticones en ambiente web.

## CAPÍTULO 3. Propuesta de requisitos para la organización de emoticones en sitios web

Para llegar a la propuesta de requisitos para la organización de emoticones en sitios web, se procedió como sigue:

### 3.1 Valoración del estado de la organización de emoticones en sitios web.

- 3.1.1 Selección de los requisitos y atributos.
- 3.1.2 Presentación de la muestra.
- 3.1.3 Observación de la existencia de los atributos.
- 3.1.4 Análisis del estado de cada atributo.

### 3.2 Verificación de la recuperabilidad de los emoticones por los buscadores.

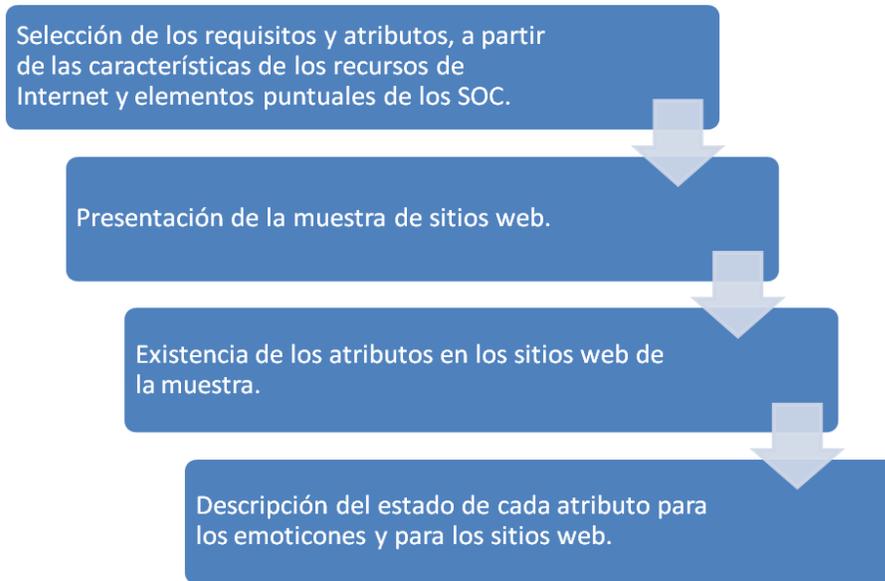
- 3.2.1 Selección de buscadores y palabras clave de los emoticones.
- 3.2.3 Búsqueda y recuperación de los emoticones.

### 3.3 Descripción de las características especiales de los SOC para la organización de emoticones en sitios web.

- 3.3.1 Elaboración de nuevos requisitos, detectados durante las 2 etapas anteriores.
- 3.3.2 Propuesta de requisitos para la organización de emoticones en sitios web.

### 3.1 Valoración del estado de la organización de emoticones en sitios web

El procedimiento abarcó:



#### 3.1.1 Requisitos y atributos para la valoración

El análisis de las características de los recursos de Internet abordadas en el capítulo 1 y los elementos puntuales de los SOC que tienen cierta correspondencia con estos sitios web de emoticones abordados en el capítulo 2, generaron los requisitos y atributos que permiten la valoración del estado de la organización de emoticones.

*Tabla 1. Requisitos y atributos asignados a cada recurso de información que reflejan.*

Recursos de Información	Requisitos	Atributos
Sitio Web	Declaración de Responsabilidad	Autoría
		Propósito
	Recuperación de Información	Buscador
	Compartir con las redes sociales	Facebook
		Twitter
		Otras

Emoticones	Metadatos descriptivos	Título
		Descripción
	Categoría	Nombre

Para los sitios web:

- La autoría del sitio no siempre es de interés para el usuario pero sí representa el grado de responsabilidad.
- El propósito determina el tipo de sitio: si es chat e incluye la descarga, si es blog e incluye la descarga, si es solo para descargar emoticones.
- La presencia de un buscador determina la existencia de un sistema de recuperación, lo que posibilita la accesibilidad de los emoticones dentro del sitio.
- La posibilidad de compartir permite identificar cuáles son los sitios que interactúan con las redes sociales.

Para los emoticones:

- Los metadatos descriptivos reflejan la asignación de título y algún otro dato que refiera al emoticón.
- El uso de categorías representa a un sistema de clasificación.

### 3.1.2 Selección de la muestra

Se planteó una población de 101 sitios web según la lista generada en Yahoo Answer, creada por los propios usuarios, para descargar emoticones para MSN. Se encontraron otras listas similares de sitios de emoticones y aparecían relacionados en la lista seleccionada.

Por limitaciones de acceso de esta investigadora a los 101 sitios referidos, la muestra en esta tesis es de 34 sitios web sobre emoticones, lo que constituye un 33,7% de la población y se considera una muestra representativa.

Los nombres de los sitios con sus respectivos urls, se encuentran en el **Anexo 1. Listado de sitios web de la muestra y urls.**

### 3.1.3 Existencia de los atributos en los sitios web de la muestra

Se consultaron los sitios web de la muestra para observar la existencia o no de los atributos que responden a los requisitos para valorar la organización de los emoticones en estos sitios.

La tabla muestra en la primera columna los nombres de los sitios, en las 3 primeras filas se encuentran los requisitos y sus atributos en correspondencia con el recurso de información que reflejan. Las x expresan la existencia del atributo en ese sitio.

*Tabla 2. Existencia de los requisitos y atributos en los sitios web.*

Nombre del Sitio	Sitio Web				Emoticones		
	Declaración de Responsabilidad		Recup. de Inform	Compartir Red Soc	Metadatos descriptivos		Categoría
	Autoría	Propósito	Buscador	Facebook Twitter, Otras	Título	Descrip	Nombre
Iminent	x		x	x	x		x
Smilies-gifs		x				x	x
Messenger Latino	x			x			x
Emoticonesmania		x				x	x
Emotiplanet	x						x
Gifanimados	x			x			x
Gifmanía	x		x	x	x	x	x
Glitter-Graphics		x	x	x	x	x	x
IconArchiv			x	x		x	x
Computerfacil			x			x	x
MSNemoticons	x	x			x		
Pekegifs				x			x

SinDisplay							
Emoticones.com	x	x				x	x
Hispanosnet	x						x
Wappy	x			x			
Paysandu	x						
Todoparamessenger							x
Myem0	x			x			x
OnionHead		x	x			x	x
Taochu							
msnAnimal							x
Kaoani							
Clubpepper	x				x		x
Diccionario japonés	x				x		x
Netlingo	x				x	x	
GraphicsFactory				x			
delmessenger					x		x
delmessenger II					x	x	
eLouai	x				x	x	
MyWLM	x			x			
Végégifs		x			x	x	x
Hinh.tv	x			x		x	x
Planetaemoticon		x	x	x	x	x	x
<b>Total - 34</b>	<b>17</b>	<b>8</b>	<b>7</b>	<b>13</b>	<b>12</b>	<b>14</b>	<b>23</b>
<b>% - 100</b>	<b>50</b>	<b>24</b>	<b>21</b>	<b>38</b>	<b>35</b>	<b>41</b>	<b>68</b>

### 3.1.4 Análisis del estado de cada atributo

#### Autoría

- Se declaró autoría cuando existía al menos un copyright. Se pudo observar que de los 17 sitios que presentan autoría, 2 eran sitios sólo para emoticones, es decir que

el propósito de los otros 15 es el chat o un blog. Demuestra que los sitios para emoticones tienen un bajo grado de responsabilidad.

- Con el resto de los requisitos no existe un patrón que pueda ser identificado.
- Un dato interesante es que 2 sitios exponen su país de origen.

#### Propósito

- El propósito fundamental de los sitios es descargar emoticones para utilizarlos en la mensajería instantánea. En esta columna, la x significa que el propósito del sitio es sólo para emoticones, los cuales son sólo 8. El resto son 20 blogs, 3 salas de chat, 1 portal y 1 comunidad virtual. En los blogs hay mayor preocupación por hacer accesibles los emoticones y en 12 de ellos se organizan a través de categorías.
- En muchos sitios se brindan programas con paquetes de emoticones para agregar al messenger, también avatares, animaciones, íconos y otros que no se consideran emoticones pues contienen imágenes diversas de objetos que no expresan emociones.
- Un dato curioso es que 1 sitio clasifica a los emoticones en la categoría recursos y no en la de ocio.

#### Buscador

- Sólo 7 sitios cuentan con buscadores internos. Presentan una tendencia que cuando no tienen buscador tienen que pasar la página para revisar todos los emoticones, en este caso son 7. La mayoría de las búsquedas se pueden hacer por las categorías. Significa que los sistemas de recuperación se utilizan poco.

#### Compartir con las redes sociales

- En esta columna, la x significa que 13 sitios brindan la posibilidad de compartir los emoticones con otras personas. De ellos, 9 interactúan con Facebook, 4 con Twitter y 9 con otros sitios como blogs y foros.

### Título del emoticón

- 12 sitios nombran a los emoticones para un 35 % y de ellos, 4 son sitios que su propósito principal son los emoticones. Esta situación obliga a reflexionar sobre la organización de los emoticones en los sitios web.

### Descripción

- Este atributo reflejó la existencia de datos del emoticón, palabras clave, fechas u otros. En 14 sitios se reflejaba algún dato, no todos de manera simultánea.
- 5 sitios muestran el equivalente textual del emoticón, representan el mismo emoticón usando el código ASCII.
- 1 sitio muestra el nombre del usuario que los publicó y otro sitio brinda los datos del autor y su licencia porque su propósito es comercializar. Sin embargo el resto de los sitios no tienen en cuenta este dato que puede ser importante.
- En 3 sitios, los emoticones muestran tags.
- La falta de metadatos descriptivos no permite una favorable recuperación de los emoticones.

### Categorías

- De los 23 sitios que utilizan categorías, 8 las usan para identificar directamente a los emoticones pues no tienen título ni descripciones.
- Cuando no presentan categorías, hay que pasar las páginas y revisar todo, lo que se corresponde con la ausencia de un buscador.
- En 2 sitios se encontraron acepciones del nombre de las categorías.
- En 4 sitios se observa el uso de rating o top, peculiaridad que enriquece la recuperación de los emoticones.
- 1 sitio mostraba la cantidad de emoticones que contenía cada categoría.
- La forma de representación de los emoticones por las categorías, en un sitio la denominan índice y en 2 sitios japoneses, lo denominan diccionario. Se observa un ejemplo en la figura.

(2) Introduction of various Japanese emoticons(smileys)  
**JAPANESE EMOTICONS DICTIONARY**

**Greetings(Aisatsu/あいさつ/挨拶)**

<u>Good morning</u> (おはよう/Ohayou)	<u>Hello</u> (こんにちは/Konnichiwa)	<u>Good evening</u> (こんばんは/Konbanwa)
~~~~~∩(^▽^)/おはよー♪ <a href="#">see the list</a>	(^-^*)/コンチャ! <a href="#">see the list</a>	(°▽°)/コンバンハ <a href="#">see the list</a>

**Good night**  
(おやすみ/oyasuminasai)

オ(・I・)ヤ(・I・)ス(-I-)。(00ZZZ...  
[see the list](#)

<u>Hi!</u> (やあ!/Yaa)	<u>Thank you</u> (ありがとう/Arigato)
(^_^)/やあ!	m(。 _。 )mアリガト

Figura 8. Diccionario de emoticones japonés.

- El uso de las categorías favorece la clasificación de los emoticones ya que el escaso uso de metadatos descriptivos no permite una mejor organización y recuperación de los emoticones.

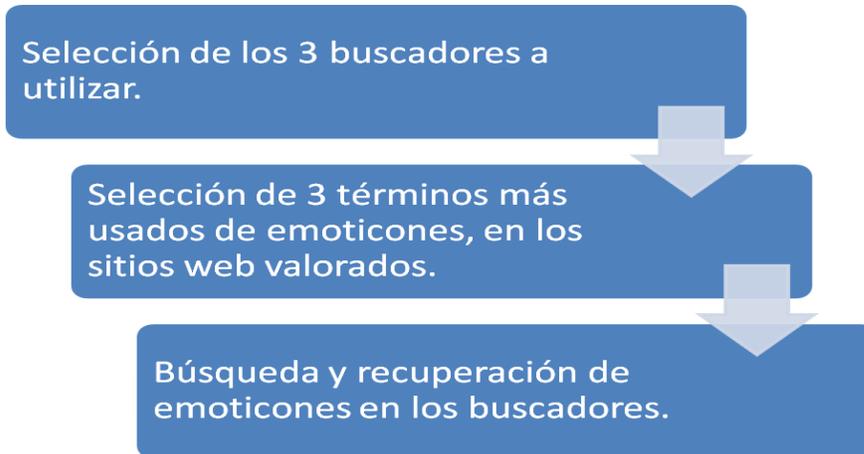
Los 13 sitios sombreados de amarillo son los más críticos pues tienen 2 o menos atributos. Los 4 sombreados de azul son lo que organizan mejor los emoticones en el sitio web porque cuentan con al menos 5 atributos.

De lo anterior se concluye que:

Los SOC no se han orientado a la organización de los emoticones. La clasificación de los emoticones se ha desarrollado de una manera empírica y no se reconoce un criterio con un nivel científico de organización.

### 3.2 Recuperabilidad de los emoticones por los buscadores

Se realizó una búsqueda exploratoria en la web para detectar metadatos que permitan la recuperación de los emoticones, siguiendo 3 etapas:



#### 3.2.1 Selección de buscadores y palabras clave de los emoticones

Se utilizaron los buscadores Google, Yahoo! y Bing, considerados los 3 buscadores más utilizados según la compañía líder de tecnología de Internet comScore, que proporciona análisis estadísticos sobre el uso de la Web, en el reporte de octubre-noviembre 2013.

Los términos seleccionados para la pesquisa refieren categorías de los emoticones:

- La categoría amor o love (término en inglés) aparece en 13 sitios.
- La categoría triste o sad (término en inglés) aparece en 8 sitios.
- La categoría abrazos aparece en 6 sitios.

#### 3.2.2 Búsqueda y recuperación de los emoticones

En Bing

Al utilizar el término amor en el servicio de búsqueda en la web, no encontró registros de emoticones en los 50 primeros registros mostrados. Se usó el servicio de

búsqueda de imágenes, donde tampoco se encontró registro de emoticones en los 30 primeros registros que aparecen.

#### En Yahoo!

Al utilizar el término tristeza en el servicio de búsqueda en la web, no encontró registros de emoticones en los 50 primeros registros mostrados. 1 registro remite al servicio de búsqueda de imágenes, donde recupera 1 emoticón de 30 registros observados.



*Figura 9. Emotición que refleja tristeza, encontrado en Yahoo!.*

#### En Google

Al utilizar el término abrazos en el servicio de búsqueda en la web, encontró limitadamente 1 registro de emoticones en los 50 primeros registros mostrados. Ese registro es vínculo al servicio de búsqueda de imágenes, donde no se encontró ningún registro de emoticones en los 30 primeros registros recuperados.

Debido a la pobre recuperación de emoticones con las estrategias de búsqueda utilizadas, se realizó otro procedimiento que consiste en cambiar la estrategia de búsqueda y utilizar el término emoticones con los términos amor, tristeza y abrazos simultáneamente, en el servicio de imágenes.



## En Google

De los 30 registros, 21 son emoticones o sitios relacionados con ellos.

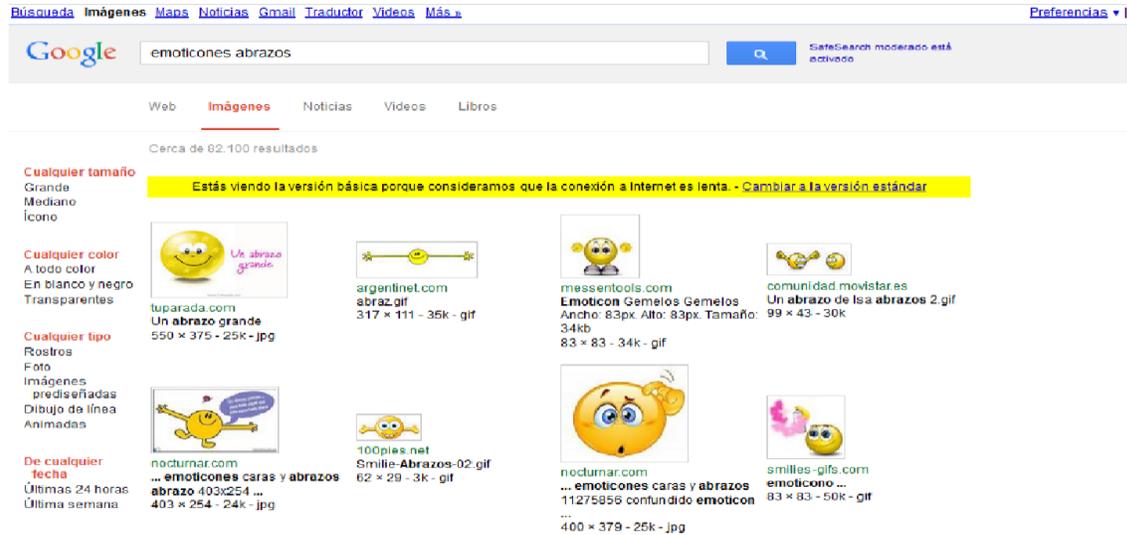


Figura 12. Emoticones recuperados en Google.

De lo anterior se concluye que:

Con los términos que identifican a los emoticones o sus categorías, no se recupera. Para que los usuarios encuentren en los buscadores de la web, deben usar el término emoticones con alguna categoría, porque los buscadores tienen una gran cantidad de registros indexados por muchas categorías, dentro de las que pudieran estar los emoticones.

En el servicio de imágenes sí se recuperan con la estrategia de búsqueda "emoticones + (término de la categoría)".

Para los buscadores de la web no es factible la búsqueda por los términos del título o las categorías. Sin embargo, en los buscadores de los sitios de emoticones sí se pueden encontrar sin utilizar el término emoticones.

### 3.3 Descripción de las características especiales de los SOC para la organización de emoticones en sitios web

Este procedimiento contó con 2 etapas:

Elaboración de nuevos requisitos detectados en los 2 procedimientos anteriores.

Presentación de la propuesta de requisitos para la organización de emoticones en sitios web.

#### 3.3.1 Elaboración de nuevos requisitos

Los atributos definidos y utilizados en la valoración, se incluyen en la propuesta. El resto de los atributos que se proponen, fueron detectados durante las 2 etapas anteriores.

- El Rating o Top, es un tipo de clasificación que brinda mejores oportunidades para la visualización de los emoticones en los sitios web.

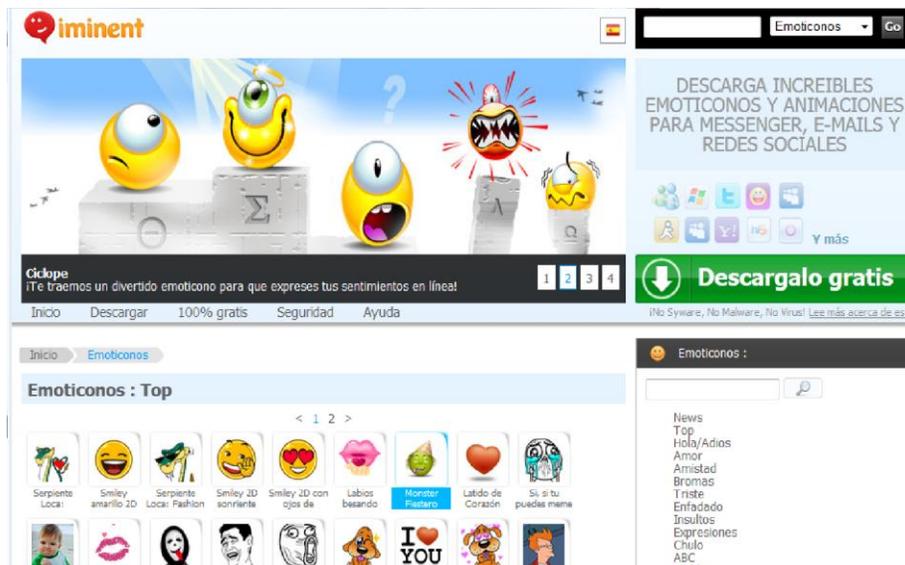


Figura 13. Emoticones organizados por Top.

- A partir de los metadatos descriptivos de las imágenes que se recuperan a través de los buscadores de la web, se incluyeron: autor, tamaño, formato y fecha de publicación. Algunos tipos de emoticones también son considerados imágenes, como se pudo ver en uno de los sitios donde les asignaban propiedades como tal.



Figura 14. Emoticones con propiedades como imágenes.

- El equivalente textual permite opciones de usos.



Figura 15. Ejemplos de emoticones visuales con su equivalente textual.

- Las etiquetas o tags responden a la indización colaborativa representada por las folksonomías.

messenger (emoticons = emotion icons), que pueden ser usados en el MSN Messenger, o Windows Live Messenger 9, así como en versiones anteriores y otros mensajeros instantáneos que permitan la utilización de emoticones gifs animados. ¿Que esperas para descargar emoticones gratis?



Figura 16. Representación de emoticones mediante las etiquetas.

- En el requisito categorías se incluyeron los atributos: acepción e idioma. Asignar sinónimos y variantes del término de la categoría, así como en otros idiomas, permite que el emoticón será recuperado por mayor cantidad de usuarios.

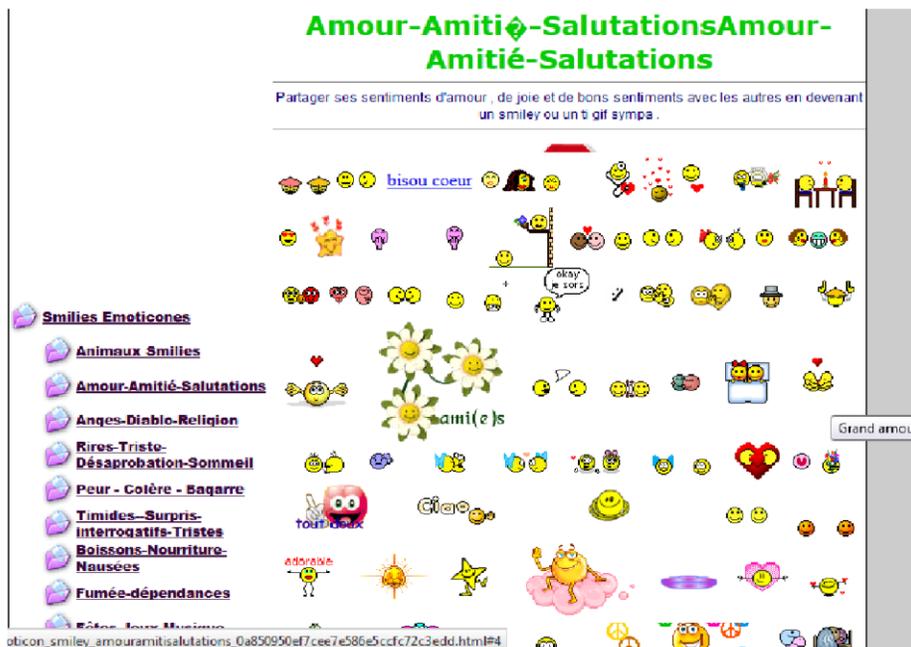


Figura 17. Categorías con varias acepciones.

### 3.3.2 Propuesta de requisitos para la organización de emoticones en sitios web

La propuesta está dirigida a los administradores de sitios web y gestores de emoticones, para facilitar la organización de estos recursos con vistas a una mejor recuperación y uso por parte de los usuarios de la web. Describe los requisitos y los atributos que deben tener los emoticones y los sitios web que los contienen. En la propuesta se señalan (\*) atributos que se consideran los más relevantes para describir los emoticones, a partir de las coincidencias encontradas en la valoración realizada a los sitios web de la muestra.

*Tabla 3. Propuesta de requisitos para la organización de emoticones en sitios web.*

Recurso	Requisitos	Atributos	Descripción
Sitio web	Recuperación de información	Buscador*	Que incluya un sistema de recuperación propio con servicios de búsquedas simples y avanzadas (sistemas de filtrado o categorías temáticos).
	Compartir con redes sociales	Abierta	- Que permita recomendar, hacerles comentarios a los emoticones y compartirlos con diversas redes sociales.
		Cerrada	- Que sólo permita compartir con redes sociales específicas.
	Declaración de responsabilidad	Autoría	Responsables del sitio, personales o institucionales.
		Propósito *	Finalidad para la que fue creado el sitio.
Rating/Top	Orden de visualización	Representa el orden de visualización de los emoticones más	

			usados. Responde a la cantidad de veces que un emoticón fue consultado, descargado, etiquetado, etc.
Emoticones	Metadatos descriptivos	Título *	Término por el que se nombra al emoticón, debe incluir pocos caracteres que refleje la característica principal de la descripción. <b>(ejemplo: informático)</b>
		Autor	En caso de tenerlo, puede ser personal o colectiva, ya que puede identificar a una comunidad específica. <b>(ejemplos:</b> <b>1. diseñador Carlos</b> <b>2. grupo de redes UCI)</b> Este atributo permitirá identificar autores más prominentes en el desarrollo de emoticones, establecer relaciones entre autores de estos recursos, identificar estilos de emoticones a través de autores que lo desarrollan, solicitar servicios de elaboración de nuevos emoticones)
		Descripción *	Acción o estado de ánimo que representa el emoticón, puede ser también una tarea, una actividad, etc. <b>(ejemplo: trabajando en la pc)</b>

	Tamaño	Cantidad de bytes que contenga como imagen el emoticón. <i>(ejemplo:2kb)</i>
	Formato	jpg png gif
	Fecha de publicación	Fecha en la que se publica el emoticón dentro del sitio, en el entorno web se identifica como <i>posted</i> . <i>(ejemplo:posted: 2 oct 2013)</i>
	Equivalente textual *	Si lo tiene (emoticón en código textual elaborado con el código ASCII). Puede representar el mismo emoticón visual con los caracteres del teclado) <i>(ejemplo: emoticón sorprendido, su equivalente textual es :-o)</i>
	Etiquetas/Tags	Asignación de palabras clave por los usuarios.
Categorías	Nombre *	Término por el que se agrupan varios emoticones similares según lo que expresan. <i>(ejemplo: deporte)</i>
	Acepción *	Sinónimos y variantes del término de la categoría. <i>(ejemplo: deportivos)</i>
	Idioma *	Término de la categoría en otros idiomas. <i>(ejemplo:sports)</i>

## CONCLUSIONES

- El auge de las redes sociales y la mensajería instantánea ha propiciado una nueva escritura, caracterizada, entre otros, por el uso de emoticones. Estos se diferencian de acuerdo con las comunidades que los utilizan, el idioma, regiones y otros criterios.
- Gran parte de la desviación tipográfica que se observa en los mensajes no es un fenómeno universal, sino que es típico de los intercambios informales de Internet, especialmente entre los usuarios más jóvenes. Debido al avance tecnológico, ya no se habla de las contracciones tipográficas como un mero recurso para facilitar y agilizar la comunicación, sino como un modo de vida.
- Teniendo en cuenta que en el ambiente digital, los emoticones se han convertido en facilitadores del cambio y el desarrollo de la sociedad, se pueden considerar importantes recursos de información por su significación en la comunicación interpersonal. Debido a su demanda, evolución y diseminación, requieren de una organización para su uso y recuperación eficiente.
- Entre los SOC analizados, resultaron aplicables: los tesauros, las taxonomías, las folksonomías y los diccionarios., puesto que algunos de sus elementos son potenciales para el tratamiento de los emoticones en los sitios web.
- Otros SOC como los directorios de buscadores y las ontologías no se aplican de momento por las complejidades que implican y que los sitios web de emoticones aún no desarrollan, sin embargo se pueden tener en cuenta más allá de esta investigación por sus potencialidades.
- Los resultados de la valoración arrojó que: los sitios web tienen un bajo grado de responsabilidad, utilizan poco los sistemas de recuperación, la falta de metadatos

descriptivos no permite una favorable recuperación de los emoticones, el uso de las categorías es muy frecuente y favorece la clasificación de los emoticones

- Para que los usuarios encuentren los emoticones en los buscadores de la web, deben usar el término emoticones con alguna categoría, pues sólo con los términos que identifican a los emoticones o sus categorías, no se recuperan. En el servicio de imágenes, sí se recuperan con la estrategia de búsqueda “emoticones + (término de la categoría)”.
  
- El tratamiento de los emoticones por los SOC es muy escaso, se necesita la asignación de metadatos descriptivos para su mejor organización en los sitios web y para mejorar la recuperación de la información.

## RECOMENDACIONES

- Publicar la propuesta elaborada para el conocimiento de los administradores de sitios web y gestores de emoticones, que les permita facilitar la organización de estos recursos con vistas a una mejor recuperación y uso por parte de los usuarios de la web.
  
- Estudiar las potencialidades de los directorios de buscadores y considerar la creación de uno que habilite el acceso temático a los sitios web de emoticones.
  
- Potenciar con mayor énfasis el uso de los metadatos descriptivos para los emoticones que propicie una mayor recuperación en los buscadores de la web.
  
- Fomentar la aplicación de los SOC en los sitios web de emoticones, puesto que el análisis de las características y potencialidades de los SOC estudiados, permiten avanzar la tipología de aquellos que más y mejor pudieran adecuarse para mejorar la eficiencia en la recuperación de los emoticones en ambiente web.

**REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

- Alves, M. C. & Valerio, S. A. (1998). Manual para indexación de documentos fotográficos. Río de Janeiro: Biblioteca Nacional.
- Andrade, L. D. (2007). Leer: laboriosa construcción de una práctica y los desafíos de la “ciberlectura”. *Revista Iberoamericana de Educación*, (43).
- Arango Pinto, L. G. (2004). Códigos de comunicación para la interacción en el chat. *II Congreso Online del Observatorio para la CiberSociedad*. Disponible: [http://www.cibersociedad.net/congres2004/index\\_es.html](http://www.cibersociedad.net/congres2004/index_es.html)
- Barchini, G., Alvarez, M. M. & Fortea, G. (2009). Evaluación de la calidad de los sistemas de información basados en ontologías. En Lloret Romero, N (Ed.) *Nuevas perspectivas para la difusión y organización del conocimiento: actas del congreso. Sociedad Internacional para la Organización del conocimiento. Capítulo Español. Congreso*, (pp. 645-662). Valencia: Universidad Politécnica de Valencia. Disponible: <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2924545>
- Barité, M. (2008). *Diccionario de Organización del Conocimiento. Clasificación, Indización, Terminología*. Universidad de la República Oriental del Uruguay. Disponible: <http://www.eubca.edu.uy/kod/espaniol/index.php>
- Barité Roqueta, M. (2011). Sistemas de organización del conocimiento: una tipología actualizada. *Inf. Inf.*, 16(3), 122–139.
- Barrera, L. (2010). Ficción en un blog de Internet: el autor propone, el lector infiere y dispone. *Enl@ce: Revista Venezolana de Información, Tecnología y Conocimiento*, 7(1), 11-26.
- Beck, S. E. (2001). Evaluation criteria. En *The good, the bad and the ugly: or, Why it's a good idea to evaluate web sources*. Disponible: <http://lib.nmsu.edu/instruction/evalcrit.html>
- Bermello, J. L. (2004). Conferencia sobre búsqueda y recuperación de información. Universidad de las Ciencias Informáticas.
- Bermúdez, P. (2007). FID. *PBWorks*. Disponible: <http://docupo.pbworks.com/w/page/18009089/FID>

- Bernal, L. L. (2003) Nuevas tecnologías de la información: problemas éticos fundamentales.
- Berners-Lee, T., Hendler, J. & Lassila, O. (2001). The Semantic Web: a new form of Web content that is meaningful to computers will unleash a revolution of new possibilities. *Scientific American*. Disponible: <http://www.cs.nyu.edu/rgrimm/teaching/reading/semantic-web.pdf>
- Bosch, M. (2006). La indización asistida para el manejo de conocimiento en organizaciones frente al tratamiento documental en bibliotecas. *Biblios: Revista Electrónica de Ciencias de la Información*. Disponible: [http://eprints.rclis.org/archive/00005870/01/2005\\_bosch.pdf](http://eprints.rclis.org/archive/00005870/01/2005_bosch.pdf)
- Brigitt, M. (2007). Reading, writing and emoticons. Disponible: <http://www.cehd.umn.edu/pubs/connect/2007summer/reading.html>
- Brocos Fernández, J. M. & Salinas Pardo, C. (2006). Selección de recursos de información disponibles en el web invisible. *ACIMED*, 14(3).
- Buckland, M. (1992). *Redesigning library services: a manifesto*. Chicago: American Library Association.
- Burnett, K. (1997). Control or management: a comparison of the two approaches for establishing metadata schemes in the digital environment. Disponible: <http://www.scils.rutgers.edu/~sypark/asis.html>
- Cámara de la Fuente, L. (2004). La representación lingüística del conocimiento y su relevancia en la ingeniería lingüística. *Hipertext.net: Anuario Académico sobre Documentación Digital y Comunicación Interactiva*, (2.) Disponible: <http://www.hipertext.net/web/pag224.htm>
- Cámara de Lima Nascimento, G. F. & de Brito Neves, D. A. (2009). Indexación social: los bibliotecarios brasileños en el del.icio.us. En Lloret Romero, N (Ed.) *Nuevas perspectivas para la difusión y organización del conocimiento: actas del congreso. Sociedad Internacional para la Organización del conocimiento. Capítulo Español. Congreso*, (pp. 1015-1027). Valencia: Universidad Politécnica de Valencia. Disponible: <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2925219>

- Campos, M. L. A. & Gomes, H. E. (2008). Taxonomia e classificação: a categorização como princípio. *Datagramazero: Revista de Ciência da Informação*, 9(4). Disponible: [http://www.dgz.org.br/ago08/Art\\_01.htm](http://www.dgz.org.br/ago08/Art_01.htm)
- Caraballo Pérez, Y. (2009). Los topic maps y las redes sociales como herramientas de gestión del conocimiento en la web. En Lloret Romero, N (Ed.) *Nuevas perspectivas para la difusión y organización del conocimiento: actas del congreso. Sociedad Internacional para la Organización del conocimiento. Capítulo Español. Congreso*, (pp. 739-746). Valencia: Universidad Politécnica de Valencia. Disponible: <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2922859>
- Carlan, E. (2010). *Sistemas de Organizacao do Conhecimento: uma reflexao no contexto da Ciencia da Informacao*. Tesis de maestría, Universidad de Brasilia.
- Castells, M., Ramonet, I., Harvey, D. et. al. (2003). *Por otra comunicación: los media, globalización cultural y poder*. Río de Janeiro: Editora Record.
- Cavalcanti, C. R. (1978). *Indexacao e tesouro: metodologia e tecnicas*. Brasilia: ABDF.
- Centelles, M. (2005). *Taxonomías para la categorización y la organización de la información en sitios web*. *Hipertext.net*, (3). Disponible: <http://www.hipertext.net/web/pag254.htm>
- Cernea, D. A., Moral, E. D., Labra, E. (2007). *SOAF: un sistema de indexado semántico de OA basado en las anotaciones colaborativas*.
- comScore (2013). *Explicit Core Search Share Report*. Disponible: [http://www.comscore.com/Insights/Press\\_Releases/2013/10/comScore\\_Releases\\_September\\_2013\\_US\\_Search\\_Engine\\_Rankings](http://www.comscore.com/Insights/Press_Releases/2013/10/comScore_Releases_September_2013_US_Search_Engine_Rankings)
- Contreras, J. & Martínez, J. A. (2007). *Tutorial Ontologías. SEDIC Asociación Española de Documentación e Información*. Disponible: [http://www.sedic.es/gt\\_normalizacion\\_tutorial\\_ontologias.pdf](http://www.sedic.es/gt_normalizacion_tutorial_ontologias.pdf)
- Crystal, D. (2004). *Language and the Internet*. Cambridge University Press. Disponible: <http://irenehc89ukm.files.wordpress.com/2010/02/david-crystal.pdf>
- Currás, E. (1995). *Concierto y desconcierto en la organización del conocimiento actual y su intersección con el mundo de la información*. *Scire*, 1(1).

- Currás, E. (1995). *Tesauros: linguagens terminológicas*. Brasilia: IBICT.
- Dahlberg, I. (1993). Knowledge organization: its scope and possibilities. *Know Org*, 20(4), 211-22.
- Dahlberg, I. (2006). Knowledge Organization. Disponible: [http://www.db.dk/bh/lifeboat\\_ko/CONCEPTS/knowledge\\_organization\\_Dahlberg.htm](http://www.db.dk/bh/lifeboat_ko/CONCEPTS/knowledge_organization_Dahlberg.htm)
- Daudinot Founier, I. (2006). Organización y recuperación de información en Internet: teoría de los metadatos. *ACIMED*, 14(5).
- Deliberali Maimone, G. (2011) La ciencia de la información en el contexto de la postmodernidad. *Anales de Documentación*. 14(1). Disponible en: <http://revistas.um.es/analesdoc/article/view/120121>
- Derk, D., Bos, A. E.R. & von Grumbkow, J. (2008). Emoticons in computer-mediated communication: social motives and social context. *CyberPsychology & Behavior*, 11(1), 99-101.
- Ed Braman (Productor). (1997). *Grandes Enigmas de la Humanidad: Códigos secretos*. [Documental]. Clark Television Production/E&D
- Fernández Hernández, A., Carbonell de la Fe, S. & Pérez González, Y. (2009). Las ontologías: Nuevos retos. En Lloret Romero, N (Ed.) *Nuevas perspectivas para la difusión y organización del conocimiento: actas del congreso. Sociedad Internacional para la Organización del conocimiento. Capítulo Español. Congreso*, (pp. 716-735). Valencia: Universidad Politécnica de Valencia. Disponible: <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2924584>
- Franganillo. J. (2009). *Implicaciones éticas de la minería de datos*. Madrid: Ediciones EL PAÍS S.L.
- García Jiménez, A. (2001). Estudio sobre la evaluación en organización y representación del conocimiento. En V Congreso ISKO. Disponible: [http://www.isko.org/](#)
- García Jiménez, A., Beltrán Orenes, P. & Arellano Pardo, M. C. (2009). Web social y organización del conocimiento: algunas claves. En Lloret Romero, N (Ed.) *Nuevas perspectivas para la difusión y organización del conocimiento: actas del congreso. Sociedad Internacional para la Organización del conocimiento. Capítulo*

- Español. Congreso*, (pp. 1028-1042). Valencia: Universidad Politécnica de Valencia. Disponible: <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2925227>
- Gil Urdiciain, B. (1996). *Manual de lenguajes documentales*. Madrid: Noesis.
  - González Hernández, C. (2011). *Las Redes Sociales y su lenguaje*. Disponible: <http://www.suite101.net/content/lenguaje-de-moda-en-las-redes-sociales-a36220>
  - González Quirós, J. L. (2009). El trabajo intelectual en el entorno digital: nuevas formas de escritura y de erudición. *ARBOR Ciencia, Pensamiento y Cultura*, (737).
  - Granados, M. (2009). Tratamiento de los metadatos de contenido en la web semántica o cuando la lógica se hace evidente. En Lloret Romero, N (Ed.) *Nuevas perspectivas para la difusión y organización del conocimiento: actas del congreso. Sociedad Internacional para la Organización del conocimiento. Capítulo Español. Congreso*, (pp. 1043-1054). Valencia: Universidad Politécnica de Valencia. Disponible: <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2925237>
  - Guzmán Gómez, M. (2008). Sistemas de organización del conocimiento y transdisciplinariedad: un acercamiento desde el enfoque de los niveles integrativos. *Acimed*, 18(5).
  - Harris, R. (1997). Evaluating Internet research sources. En VirtualSalts. Disponible: <http://www.virtualsalt.com/evalu8it.htm>
  - Heery R. Review of metadata formats. *Program*, 30(4), 345-73. Disponible: <http://www.ukoln.ac.uk/metadata/review.html>
  - Hernández Sampieri, R., Collado, L. & Lucio, P. *Metodología de la investigación*. México: MacGraw Hill.
  - Hjørland, B (2008). What is knowledge organization (KO)? *Know Org*, 35(1/2), 86-101.
  - Hodge, G. (2000). *Systems of knowledge organization for digital libraries: beyond traditional authorities files*. Washington, DC: The Council on Library and Information Resources. Disponible: <http://www.clirc.org/pubs/reports/pub91/contents.htm>

- IASI: Instituto para inclusão na Sociedade da Informação. (2006). A escrita na comunicação em rede e a construção gramatical adequada. *Lista de divulgação, discussão e crônicas*.
- Kedrov, B. M. (1976). Clasificación de las ciencias. Moscú: Progreso.
- López-Huertas, M. J. (2007). *Gestión del conocimiento multidimensional en los sistemas de organización del conocimiento*. Universidad de Granada.
- López de Prado, R. (2004). VI Congreso del Capítulo Español de ISKO. Tendencias de Investigación en Organización del Conocimiento. *Rev. Esp. Doc. Cient.*, 27(2).
- López Jiménez, D. F. (2006). El conocimiento y la comunicación: dos pilares fundamentales de la organización de la sociedad de la información. *Palabra Clave*, 9(2).
- López Yepes, J. (1991). El desarrollo de los sistemas de información y documentación. Cuadernos EURD Complutense, 1(2), 23-33.
- Lozada Álvarez, E. (2003). Escritura Web. Disponible en: <http://redacciondigital.webnode.com/escritura-web/>
- Luna Pla, I. (2000). La ética en Internet. Revista Latinoamericana de Comunicación CHASQUI, (72). Disponible: <http://www.redalyc.org/pdf/160/16007207.pdf>
- Martín, A., Angulo, S. C., Valdenebro G<sup>a</sup> de Polavieja, A. & Mensaque Urbano, J.. (2009). Perfil inteligente de ontologías para la recuperación de información: Norma. En Lloret Romero, N (Ed.) *Nuevas perspectivas para la difusión y organización del conocimiento: actas del congreso*. Sociedad Internacional para la Organización del conocimiento. Capítulo Español. Congreso, (pp. 557-569). Valencia: Universidad Politécnica de Valencia. Disponible: <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2924493>
- Martín Herrera, I. (2005). Ciber redacción periodística. Nuevo lenguaje para un nuevo medio. *Revista Latinoamericana de Comunicación CHASQUI*, (92), 24-29.

- Martínez, A. et al. (2004). Las categorías o facetas fundamentales: una metodología para el diseño de taxonomías corporativas de sitios Web argentinos. *Ciência da Informação*, 33(2), 106-111. Disponible: [www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0100-19652004000200011](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0100-19652004000200011)
- Martínez, A. M. & Valdez, J. C. (2008). *Indización y clasificación en bibliotecas*. Buenos Aires: Alfagrama.
- Martínez Sánchez, J. M. Emoticonos o la codificación emotiva de comunicación hipertextual. *Revista Digital Universitaria de la UNAM*, 8(8). Disponible: <http://www.revista.unam.mx/vol.8/num8/art57/int57.htm>
- Mayans i Planells, J. (2003). El ciberespacio, un nuevo espacio público para el desarrollo de la identidad local. En Conferencia inaugural del III Encuentro de Telecentros y Redes de Telecentros. Valladolid. Disponible: <http://www.cibersociedad.net/archivo/articulo.php?art=158>
- Mendonca, E. S. (2000). A lingüística e a ciencia da informação: estudos de uma intersección. *Ciencia da Informação*, 29(3), 50-70.
- Merejo, A. (2007). *El ciberespacio del Internet en República Dominicana*
- Morala, J. R. (2010). Lengua y escritura en Internet: Entre arrobas, eñes y emoticones. *CILE: Congresos internacionales de la lengua española*. León (España). Disponible: [http://congresosdelalengua.es/valladolid/ponencias/nuevas\\_fronteras\\_del\\_espanol/4\\_lengua\\_y\\_escritura/morala\\_j.htm](http://congresosdelalengua.es/valladolid/ponencias/nuevas_fronteras_del_espanol/4_lengua_y_escritura/morala_j.htm)
- Moreiro, J. A., Sánchez Cuadrado, S. & Morató, J. (2003). Panorámica y tendencia en topic maps. *Hipertext.Net*, (1). Disponible: [http://www.upf.edu/hipertextnet/numero-1/topic\\_maps.html](http://www.upf.edu/hipertextnet/numero-1/topic_maps.html)
- Moreiro, J. A. et al. (2004). De los tesauros a los topic maps: nuevo estándar para la representación y la organización de la información. *Encontros Bibli*, 9(18), 1-19.
- Moreiro González, J. A. (2011). *Linguagens documentárias e vocabulários semânticos para a web: elementos conceituais*. Salvador: EDUFA.
- Moreno Rodríguez, R. (2008). *Ciberlenguaje: El lenguaje en Internet. El Taller: Ensayos de la Enciclopedia Libre*. Disponible: <http://eltaller.us.es/index.php/Ciberlenguaje>

- Moscoso, P. (1998) Reflexiones en torno al concepto “recurso de información”. *Revista General de Información y Documentación*, 8(1).
- Moura, M. A. (2009). Informação, ferramentas ontológicas e redes sociais: a interoperabilidade na construção de tesouros e ontologias. En Lloret Romero, N (Ed.) *Nuevas perspectivas para la difusión y organización del conocimiento: actas del congreso. Sociedad Internacional para la Organización del conocimiento. Capítulo Español. Congreso*, (pp. 589-604). Valencia: Universidad Politécnica de Valencia. Disponible: <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2924512>
- Nieto Silva, R. (1999). ¿Los emoticones como descriptores del estado de ánimo?: Símbolos de cortesía usados en Internet. *Infocop: Revista de Psicología*, (73). Disponible: <http://www.cop.es/infocop/infocop73/info72-48.htm>
- Noruzi, A. (2006). Folksonomies: (Un)controlled vocabulary?. *Knowledge Organization*, 33(4), 199-203.
- Núñez Gudás, M. (2002). Criterios para la evaluación de la calidad de las fuentes de información sobre salud en Internet. *ACIMED*, 10(5).
- Ostalé García, J. (2010). *Emoticonos: Cómo expresar emociones básicas en un mensaje de texto*. Disponible: <http://www.suite101.net/content/emoticonos-a13676>
- Pajor, E. (2009). Un nuevo directorio temático para la accesibilidad al conocimiento de la web invisible. En Lloret Romero, N (Ed.) *Nuevas perspectivas para la difusión y organización del conocimiento: actas del congreso. Sociedad Internacional para la Organización del conocimiento. Capítulo Español. Congreso*, (pp. 480-487). Valencia: Universidad Politécnica de Valencia. Disponible: <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2923385>
- Palazzo, M. G. (2009). El ciberdiscurso juvenil: representaciones sociales del desconcierto, la censura y la aceptación. *Espéculo: Revista de estudios literarios*, (41). Disponible: <http://www.ucm.es/info/especulo/numero41/ciberdis.html>
- Paños Álvarez, A. (2000). Reflexiones sobre el papel de la información como recurso competitivo de la empresa. *An Doc*, (2), 21-38.

- Parra, M. (2011). 1313 y los nuevos códigos en Internet. *Blog "Generación ser digital 2.0"*. Disponible: <http://www.serdigital.cl/2011/01/14/1313-y-los-nuevos-codigos-en-Internet/>
- Pastor Sánchez, J. A. & Saorín Pérez, T. (1997). Exposición conceptual y aplicación de un modelo para la Organización del Conocimiento en Internet: El Hipertexto Documental. *Org. del Conoc. en Sist. de Inf. y Doc.* (2) 247-269.
- Peterson, E. (2006). Beneath the Metadata: some philosophical problems with Folksonomy. *D-Lib Magazine*, 12(11). Disponible: <http://www.dlib.org/dlib/november06/peterson/11peterson.html>
- Pineda de Alcázar, M. & Pirela Morillo, J. (2005). Hacia una teoría integrada de la comunicación-mediación en organizaciones de conocimiento de la cibernsiedad. *Comunicación y Sociedad*, (3), 121-147.
- RAE. (2001). *Diccionario de la lengua española*. 22 ed. Madrid: Espasa-Calpe.
- Ramos Sánchez, E. (2004). Criterios más utilizados para la evaluación de la calidad de los recursos de información en salud disponibles en Internet. *ACIMED*, 12(2).
- RecBib: Recursos Bibliotecarios. (2011). *Association for Information Management (ASLIB)*. Disponible: <http://www.recbib.es/book/association-information-management-aslib>
- Reitz, J. M. (2004). *ODLIS Online Dictionary for Library and Information Science*. Libraries Unlimited. Disponible: [http://lu.com/odlis/odlis\\_t.cfm](http://lu.com/odlis/odlis_t.cfm)
- Rodríguez Yunta, L. (2009). Etiquetado libre frente a lenguajes documentales: aportaciones en el ámbito de biblioteconomía y documentación. En Lloret Romero, N (Ed.) *Nuevas perspectivas para la difusión y organización del conocimiento: actas del congreso*. Sociedad Internacional para la Organización del conocimiento. *Capítulo Español. Congreso*, (pp. 832-845). Valencia: Universidad Politécnica de Valencia. Disponible: <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2924001>
- Rosas Anaya, J. L. (2009). *La escritura chat considerada lenguaje: La importancia de la palabra en la comunicación humana*. Disponible: <http://www.suite101.net/content/la-escritura-chat-considerada-lenguaje-a1033>

- Ruiz, J. C., Algarabel, S., Dasí, C. & Pitarque, A. (1998). El papel de los diagramas en la organización del conocimiento: Evidencia desde el pathfinder y el escalamiento multidimensional. *Psicológica* (19), 367-386.
- San Segundo Manuel, R. (1996). *Sistemas de Organización del Conocimiento. La organización del conocimiento en las bibliotecas españolas*. Universidad Carlos III De Madrid.
- Saracevic, T. (1992). Ciencia da Informação: origem, evolução e relações. En P. Vakkari & B. Cronin (Ed.), *Conceptions of library and information science: historical, empirical and theoretical perspectives*. (pp. 5-27). London: Taylor Graham
- Saracevic, T. (1995). A natureza interdisciplinar da Ciência da Informação. *Ciência da informação*, 24(1), 36-41.
- Scagnoli, N. (2001). Evaluación de recursos en Internet. Disponible en: <https://www.ideals.illinois.edu/bitstream/handle/2142/2333/EvaluacionRecursos.pdf?sequence=2>
- Schiessl, M. & Brascher, M. (2012). Ontologia: ambiguidade e precisão. *Encontros Bibli*, 17(esp.). Disponible: <http://periodicos.ufsc.br/index.php/eb/issue/view/1987/showtoc>
- Spiteri, L. F. (1995). The Classification Research Group and the Theory of Integrative Levels. *Katharine Sharp Review*, (1).
- Torres I Vilatarsana, M. (2001). Funciones pragmáticas de los emoticonos en la comunicación mediatizada por ordenador. *Revista Textos de la CiberSociedad*, 1(Temática Variada). Disponible: <http://www.cibersociedad.net/torres/pragma.htm>
- Tramullas Saz, J. & Garrido Picazo, P. (2009). Organización de información en herramientas wiki: aplicación de ontologías en wikis semánticos. En Lloret Romero, N (Ed.) *Nuevas perspectivas para la difusión y organización del conocimiento: actas del congreso. Sociedad Internacional para la Organización del conocimiento. Capítulo Español. Congreso*, (pp. 605-612). Valencia: Universidad Politécnica de Valencia. Disponible: <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2924515>
- Trudy, J. & Cohen, L. B. (1996). Evaluating Internet resources. Disponible: <http://library.albany.edu/Internet/evaluate.html>

- Universidad de Granada. (2007). *ISKO International Society for Knowledge Organization*. Disponible: <http://www.ugr.es/~isko/asociacion.htm>
- Vicente, J. L. D. (2005). *Inteligencia Colectiva en la Web 2.0*. Wired
- Vignaud, J. L. (2011). *El "e-texting", la modernidad entre jóvenes*. Disponible: <http://www.suite101.net/content/el-e-texting-la-modernidad-entre-jovenes-a37074>
- Vilá Pérez, J. M. *Emoticones*. *SIGNUM*. Disponible: <http://www.lenguaje.com/diccionarios/emoticones.php>
- Wright, A. (2004). "Folksonomy". Disponible: <http://www.alexwright.org/blog/archives/000900.html>
- Zeng, M. L. & CHAN, L. M. (2004). Trends and issues in establishing interoperability among knowledge organization systems. *Journal of the American Society for Information Science and Technology*, 55(5), 377-395.
- Zeng, M. L. (2008). Knowledge Organization Systems (KOS). *Knowledge Organization*, 35(2-3), 160-182.

## ANEXOS

### Anexo 1. Listado de sitios web de la muestra y urls.

1. Iminent. <http://es.iminent.com/Emoticonos>
2. Smilies-gifs. <http://smilies-gifs.com/>
3. Messenger Latino. <http://www.artelatino.com/comun/messenger/>
4. Emoticonesmania. <http://emoticonesmania.com/index.php>
5. Emotiplanet. <http://www.emotiplanet.com/>
6. Gifanimados. <http://www.gifanimados.com/smileys/>
7. Gifmanía. <http://www.gifmania.com/Gif-Animados-Emoticonos/>
8. Glitter-Graphics. <http://www.glitter-graphics.net/>
9. IconArchiv. <http://www.iconarchive.com/category/emo-icons.html>
10. Computerfacil. <http://www.computerfacil.com/b/emotic/>
11. MSNemoticons. <http://www.msnemoticons.org/>
12. Pekegifs. <http://www.pekegifs.com/emoticonos.htm>
13. SinDisplay. <http://www.sindisplay.com/iconos/>
14. Emoticones.com. <http://www.emoticones.com/>
15. Hispanosnet. <http://www.hispanosnet.com/emoticones-gratis-msn/index.html>
16. Wappy. <http://wappy.ws/emoticones.php>
17. Paysandu.  
[http://www.paysandu.com/consultoria.informatica/emoticones\\_msn.htm](http://www.paysandu.com/consultoria.informatica/emoticones_msn.htm)
18. Todoparamessenger. <http://todoparamessenger.es.tl/Emoticonos-.htm>
19. Myem0. <http://www.myem0.com/>
20. OnionHead. <http://haiku-icons.blogspot.com/2007/02/onion.html>
21. Taochu. <http://www.taochu.com/>
22. msnAnimal. <http://www.msnanimal.cl/index.php>
23. Kaoani. <http://digilander.libero.it/cinziaslittleworld/kaoani.htm>
24. Clubpepper. <http://club.pep.ne.jp/~hiroette/en/facemarks/index.html>
25. Diccionario japonés.  
<http://homepage3.nifty.com/hiroette/en/facemarks/menu/joyful/hee-haw.html>
26. Netlingo. <http://www.netlingo.com/smileys.php>

27. GraphicsFactory. <http://sig.graphicsfactory.com/>
28. delmessenger <http://delmessenger.com/galeriadelm/galeria/emoticonos/>
29. delmessenger II.  
<http://delmessenger.com/los-emoticonos-escondidos-en-skype/>
30. eLouai. [http://elouai.com/smiley\\_face.php](http://elouai.com/smiley_face.php)
31. MyWLM. <http://www.mywlm.com/big3demoticons>
32. Végégifs. <http://www.vegegifs.com/>
33. Hinh.tv. <http://hinh.tv/>
34. Planetaemoticon. <http://www.planetaemoticon.com/>